



저작자표시-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

교육학석사 학위논문

초등학생의 환경 친화적 태도와
정서지능에 대한 감정카드 활용
환경동화수업의 효과

Effects of environmental picture books class
using emotion cards on environment-
friendly attitudes and emotional intelligence
of elementary school students

2017년 8월

서울대학교 대학원
협동과정 환경교육 전공
강 원 형

초등학생의 환경 친화적 태도와 정서지능에 대한 감정카드 활용 환경동화수업의 효과

지도교수 윤 순 진

이 논문을 교육학 석사학위논문으로 제출함
2017년 8월

서울대학교 대학원
환경교육 협동과정
강 원 형

강원형의 석사 학위논문을 인준함
2017년 8월

위 원 장 _____ (인)

부 위 원 장 _____ (인)

위 원 _____ (인)

국문초록

환경교육의 목적은 사람들에게 그들의 삶 속에서 환경에 대한 올바른 문제의식과 환경을 대하는 건전한 태도를 발달시키는 것이다. 인간은 자연의 일부이며 환경의 위기는 곧 인간의 위기임을 깨닫게 하는 환경 친화적 가치관과 환경정서의 형성은 앞으로의 지속가능한 환경교육을 위해 필수적인 환경교육 개념이다. 여러 학자들은 환경을 가치 있게 의식하고 보존하고자 노력하는 태도를 형성하게 하는 것의 중요성을 강조했으며(Chawla, 1986; Cohen, 1992), 자연환경에 대한 긍정적인 태도가 추후 환경학습에 결정적인 영향을 미친다고 하였다(Wilson, Kilmer & Knauerhase, 1996). 환경교육에서 환경문제를 해결하고 환경 책임 행동을 가르치기에 앞서, 아동과 환경간의 정서적 유대감을 형성하는 것이 선행되어야 한다는 것이다(Carson, 1956).

기존의 환경교육에서는 주로 환경문제의 원인과 해결방안 등의 정보와 지식을 전달하는 인지적 방법의 환경수업이 이루어졌다. 환경문제의 심각한 모습을 사진이나 영상으로 제시하고 이러한 문제가 발생한 원인과 해결방안을 주입식으로 설명하고 전달하는 인지적 환경교육이 학교현장에서 흔히 볼 수 있는 모습이었다. 그러나 환경문제에 대하여 친숙하게 느끼고 심각성을 공감하고 깨닫는 활동이 연계되거나 선행되지 않는다면 환경교육의 궁극적인 목표 달성에 많은 어려움이 따르게 될 것이라고 예상할 수 있다. 따라서 이제는 환경주제에 대한 다양한 정서를 인식하고 표현하고 공감하며 자신의 경험과 연결시켜 문제를 해결하는 등의 정의적 환경교육이 필요한 시점이다. 최근 교육계에서도 감성교육의 중요성이 강조되면서 정서지능을 향상시키기 위한 다양한 교육활동과 감성 교육구들이 개발되고 있다. IQ중심의 지식 중심 패러다임으로는 현 사회에서 요구하는 미래지향적 인재 양성에 한계를 느끼고 정서와 관계를 강조하는 정서지능 중심의 감성 교육 패러다임이 교육 흐름의 주요한 자리를 잡고 있다. 이에 따라 본 연구자는 최근 교육 흐름을 반영하여 정의적 환경교육의 효과적인 수업 장면을 구안하여 이를 통해 정서지능과 환경교육에서 주요 정의적 능력이라 할 수 있는 환경 친화적 태도의 향상을 연구 주제로 설정하고 연구를 진행하였다. 정의적 환경교육을 위한 효과

적인 수업 장면을 구안하기 위하여 학교 현장에서 많이 사용되고 효과가 검증된 정의적 교수 학습 자료인 감정카드와 대표적인 정의적 환경 교수 학습 자료인 환경동화를 활용하였다.

본 연구는 실험에 작용하는 내적 타당성 저해요인(사전측정, 측정과 처리의 상호작용)과 외재적 변수(역사, 성숙 등)를 최대한 통제하는 이상적인 설계유형인 솔로몬 4집단실험설계에 따라 경기도 군포시에 거주하는 초등학교 2학년 학생 140명을 대상으로 실험을 실시하였다. 연구대상을 4집단으로 나누어 제1실험집단, 제1통제집단, 제2실험집단, 제2통제집단으로 분류하였다. 제1실험집단과 제1통제집단은 사전·사후 검사를 실시하고, 제2실험집단과 제2통제집단은 사후 검사만 실시하였다. 실험집단에는 감정카드를 활용한 환경동화 수업 20차시 분량을 15주 동안 실시하였고 통제집단에는 실험 처치를 하지 않았다. 실험에 사용한 감정카드는 신뢰도가 검증된 초등상담나무 연구회에서 개발한 도구를 사용했으며, 환경동화는 신뢰도가 검증된 환경부 우수 선정도서 중 10권을 선정하여 사용하였다. 또한 실험에 사용한 교수학습 모형은 김혜영(2015)의 스토리텔링 환경교육 교수-학습 모형과 감성역량 강화 프로그램(서울시 유아교육진흥원, 2012), 그림카드를 활용한 정서지능 프로그램(이영숙, 2011), 감정카드를 활용한 공감훈련 프로그램(김윤태, 2013)을 연구자가 수정·보완하여 감정카드를 활용한 환경동화수업의 교수-학습 모형을 구안하여 적용하였다. 검사에 사용한 설문지는 환경 친화적 태도 설문지는 천정길(2008), Musser & Diamond(1999), 전해인(2014)의 설문지를 일부 수정하여 사용하였고 정서지능 설문지는 문용린(1997)이 Mayer와 Salovey(1990)의 정서지능의 초기모형을 토대로 개발하고 대교 교육과학연구소가 제작하고 표준화 작업을 한 초등학교 저학년용 1·2학년 정서지능 검사지를 활용하였다.

본 연구의 결과는 다음과 같다.

첫째, 감정카드를 활용한 환경동화수업이 실행된 실험집단과 통제집단의 환경 친화적 태도와 정서지능 점수의 평균값의 변화에서 유의미한 차이가 나타났다.

둘째, 감정카드를 활용한 환경동화 수업은 초등학교 2학년 학생의 환경 친화적 태도에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

셋째, 감정카드를 활용한 환경동화 수업은 초등학교 2학년 학생의 정

서지능에 긍정적인 영향을 끼치는 것으로 나타났다.

본 연구를 통해 정의적 측면의 환경교육의 방법이 교육적 효과가 크다는 사실을 확인할 수 있었다. 환경 주제에 대하여 기존의 인지적 방법이 아닌 감정카드와 환경동화를 활용한 정의적 방법으로 수업을 진행하였을 때 학생들에게 미치는 긍정적인 교육적 변화 정도가 크다는 것을 확인하였다. 또한 감정카드와 환경동화를 활용한 환경 교수 학습 방법이 정의적 환경교육의 효과적 방법이 될 수 있음을 확인하여 이에 대한 후속 연구의 필요성을 알게 되었다. 마지막으로 정의적 환경교육이라 할 수 있는 감정카드를 활용한 환경동화수업을 통해 초등학생의 정서지능 향상을 확인하였고 이러한 결과를 바탕으로 환경교육과 정서지능의 정적인 상관관계를 확인하였다는 점에서 본 연구의 중요한 의의가 있다.

주요어 : 정의적 환경교육, 감정카드, 환경동화교육, 환경 친화적 태도, 정서지능

학번 : 2015-21691

목 차

I. 서 론

1. 연구의 필요성과 목적 1
2. 연구문제 6

II. 이론적 배경

1. 감정카드 6
2. 환경동화수업 10
3. 환경 친화적 태도 12
4. 정서지능 17
5. 선행연구 고찰 27

III. 연구방법

1. 연구 대상 34
2. 연구 절차 35
3. 연구 설계 36
4. 검사 도구 38
5. 실험 과정 42
6. 수업 구안과 적용 42
7. 자료 처리와 분석 62

IV. 연구결과

1. 실험결과의 분석과 해석 63
2. 논의 80

V. 결론

1. 결론과 연구의 의의 82
2. 연구의 한계와 제언 83

참고문헌 86

부록 95

Abstract 147

표 목 차

[표Ⅱ-1] 감정카드 단어 목록	9
[표Ⅱ-2] 정서지능 초기모형(Mayer & Salovey, 1990)	20
[표Ⅱ-3] 정서지능 수정모형(Mayer & Salovey, 1997)	21
[표Ⅱ-4] 정서지능 구성요소(문용린, 1996)	23
[표Ⅲ-1] 연구대상의 분포	34
[표Ⅲ-2] 연구 절차와 기간	35
[표Ⅲ-3] 솔로몬 4집단실험설계	37
[표Ⅲ-4] 환경 친화적 태도 검사 도구 문항 세부 내용	39
[표Ⅲ-5] 정서지능 검사의 영역별 문항과 신뢰도(문용린, 1997)	41
[표Ⅲ-6] 실험 과정	42
[표Ⅲ-7] 감정카드를 활용한 환경동화수업 세부 목표	43
[표Ⅲ-8] 감정카드를 활용한 환경동화수업에 활용된 선정도서목록	45
[표Ⅲ-9] 감정카드를 활용한 환경동화수업의 교수 학습 모형	49
[표Ⅲ-10] 감정카드를 활용한 환경동화수업 차시별 계획	53
[표Ⅲ-11] 교수학습 모형과 지도안의 구성과 활동 내용에 대한 타당도 평가 ..	57
[표Ⅲ-12] 감정카드를 활용한 환경동화수업의 교수-학습 지도안 예시	58
[표Ⅳ-1] 솔로몬 4집단실험설계	63
[표Ⅳ-2] 제1실험집단의 사전검사와 제1통제집단의 사전검사	64
[표Ⅳ-3] 제1통제집단의 사후검사와 제2통제집단의 사후검사	65
[표Ⅳ-4] 제1실험집단의 사후검사와 제2실험집단의 사후검사	66
[표Ⅳ-5] 제1실험집단의 사후검사와 제1실험집단의 사전검사	67
[표Ⅳ-6] 제1실험집단의 사후검사와 제1통제집단의 사후검사	68
[표Ⅳ-7] 제1실험집단의 사후검사와 제2통제집단의 사후검사	69
[표Ⅳ-8] 제2실험집단의 사후검사와 제1실험집단의 사전검사	69
[표Ⅳ-9] 제2실험집단의 사후검사와 제1통제집단의 사후검사	70
[표Ⅳ-10] 제2실험집단의 사후검사와 제2통제집단의 사후검사 ..	71
[표Ⅳ-11] 환경 친화적 태도 집단별 비교 종합	72
[표Ⅳ-12] 정서지능 집단별 비교 종합	73

[표Ⅳ-13] 제1실험집단의 사전 사후 측정값의 차이	75
[표Ⅳ-14] 제1통제집단의 사전 사후 측정값의 차이	76
[표Ⅳ-15] 제2실험집단의 사전 사후 측정값의 차이	77
[표Ⅳ-16] 제2통제집단의 사전 사후 측정값의 차이	77
[표Ⅳ-17] 실험 변수 효과 계산 결과	78
[표Ⅳ-18] 연구 가설 검증 결과	79

I. 서론

1. 연구의 필요성과 목적

플루치크(2003)에 의하면 정서는 인간의 삶의 방식을 결정하는 가장 핵심적 기제이며, 인간다운 행동을 결정하는 중요한 요소라고 한다.

환경교육은 지식이나 느낌만의 문제가 아닌 실천을 전제로 하는 교육이며, 실천과 행동으로 이끌어내기 위해서는 먼저 내면에 갖고 있는 가치관의 변화가 선행되어야 한다. 환경교육을 실시하는 이유는 우리가 지닌 가치관과 삶의 방식을 변화시켜 환경과의 조화를 회복시키기 위함이다. 대부분의 환경문제는 가치의 문제와 연관되어 있다(Desjardins, 1999). 최근에는 환경교육계에서 이처럼 환경문제가 지닌 가치에 대해 관심을 갖고 이를 통해 환경문제 해결을 위해 적극적으로 참여하도록 하는 정의적 측면의 교육이 지속적으로 강조되고 있다.

Iozzi(1989)는 환경교육의 전 교육과정에서 정의적 영역의 측면에 중점을 두어야 한다고 강조하면서 특히 환경에 대한 긍정적인 태도의 형성은 어린 시절에 이루어지기 때문에 저학년에서 환경교육의 정의적 영역의 측면을 더욱 강화해야 한다고 말한다.

기존의 초등학교 환경교육과정을 살펴보면 대부분 인지적 목표를 강조하여 왔다. 지식과 정보 영역이 중심 영역으로 강조되었으며 가치, 태도와 참여와 행동을 상대적으로 적게 다루었는데 이러한 점은 우리나라의 환경교육이 주로 ‘환경에 대한 교육’에 치중하였으며, 환경에 대한 태도와 가치, 참여와 행동을 강조하는 ‘환경을 위한 교육’은 상대적으로 소홀히 다루었음을 알 수 있다. 이러한 점은 환경교육이 본질적으로 환경 친화적 태도와 가치를 함양하고 환경 친화적인 행동 실천에 초점을 맞추어야 한다는 논리를 바탕으로 볼 때 문제점으로 지적될 수 있다(서우석, 2000). 따라서 최근에는 초등학교 환경교육에서 환경 인식, 가치관, 태도,

참여 등의 정의적 측면들의 목표들이 교육과정에서 강조되고 있는 추세이다. 또한 전반적인 학교교육과정에서도 지적 요소들과 더불어 정의적 요소들이 강조되고 추가되어 여러 교과들과 재량 학습 등에서 감성 교육이 실시되고 있다. 또한 이러한 흐름이 등장한 배경에는 IQ중심의 이성적 능력만을 중시하는 교육에서 탈피하여 이성만이 아닌 감성, 정서를 중시하는 정서지능 중심의 감성 능력이 강조되고 있는 교육적 흐름이 있다. 그러나 아직까지는 지식과 기능 중심 교육과정 속에서 정서지능 향상을 위한 교육활동들이 체계적으로 이루어지지 못하고 있다. 그러므로 앞으로 학교 안에서 환경교육을 비롯한 모든 교육활동에 있어서 정서인식, 정서표현, 감정이입, 정서조절, 대인관계기술 등의 정서지능 요소들을 다듬고 발전시킬 수 있는 다양한 교수·학습 방법들이 개발되어 체계적인 정서 교육이 이루어져야 할 것이다(최혜란, 2008). 이처럼 정서가 교육적으로 점점 중요해지고 있는 지금 환경교육에서는 정서를 활용하는 실증적인 연구들이 많이 부족한 실정이다. 따라서 환경교육에서도 정서적 접근에 대한 연구를 확대해 줄 수 있는 방안이 필요한 시점이다(권혜선, 2014).

환경교육의 주요 개념인 환경에 대한 인지, 정의, 행동적 측면을 종합하는 환경소양 중에서 환경에 대하여 관심과 호기심을 지니고, 소중하게 환경을 생각하고 친밀감을 갖는 정의적 영역으로 환경 친화적 태도를 말할 수 있다(박희숙, 2010). 환경 친화적 태도에 대하여 Musser & Diamond(1999)는 인간이 자신을 둘러싸고 있는 자연환경과 인문환경에 대해 관심을 지니고 긍정적으로 바라보며 환경보호와 개선을 위해 적극적, 능동적으로 참여하려는 일관된 정서적 성향이라고 정의하였다. 즉, 환경 친화적 태도는 습득된 지식과 기능이 내면화되어 환경 친화적인 행동을 할 수 있게 하는 기초가 되는 점에서 환경 교육적으로 중요한 태도라고 말할 수 있다. 강영식(2012)은 이러한 환경 친화적인 태도 향상을 위해서는 다양한 놀이를 통해 여러 가지 감정과 정서를 교류하는 활동, 자연환경과 환경문제를 주제로 하는 교육활동을 통해 환경을 이해하고 공감하는 등의 정서적인 활동이 기반이 되어야 한다고 말한다.

김현숙(2003)의 연구를 살펴보면 동화를 활용한 수업의 다양한 후속활동의 경험들이 초등학생의 환경 친화적 태도 형성에 효과가 있다는 것을 알 수 있다. 환경동화에 내재된 환경수업의 주제들을 다양한 정의적 활동을 통하여 내면화 시켜주는 것이 아동이 환경 친화적 태도에 긍정적인 영향을 미쳤음을 말해주고 있다. 이러한 결과를 통해 환경동화를 통한 환경수업이 환경 친화적 태도 향상에 기여한다는 것을 알 수 있다. 김정원(20003)은 문학을 통해 자연환경을 관찰하고 자연환경의 변화를 감지하며 자연의 고마움을 인식하면서 자연에 대한 심미적 즐거움을 경험하는 환경수업은 자연에 대한 긍정적인 태도를 형성해 준다고 하였다. 또한 Ballantyne et al.(2001)은 환경주제와 관련된 다양한 경험들이 환경에 대한 인식을 증진시키고 긍정적인 환경 태도의 형성에 영향을 준다고 주장하고 있다. 따라서 환경수업에서 환경주제를 바탕으로 정의적인 방법의 다양한 활동들을 통해 아동과 환경과의 정서적 유대감을 형성하는 것이 우선적으로 중요하다고 할 수 있다(Carson, 1956).

오늘날은 매우 빠른 속도로 사회가 해체되고 이기심과 폭력과 비열함이 공동체적 삶의 미덕을 시들어버리게 하는 듯 보이는 시기이다. 이런 때에 정서지능이야말로 더욱 중요한 의미를 갖는데 그것은 정서지능이 감정, 인격, 도덕적 본능의 결합에 따라 좌우되는 것이기 때문이다. 삶의 근본이 되는 도덕적 태도는 정서적 능력에서 나온다는 증거가 늘고 있다. 예를 들어 충동은 정서의 매개물로 모든 충동의 씨앗은 행동 속에서 스스로를 참을 수 없다는 것을 드러내는 감정이다. 충동을 못이겨 자기통제가 되지 않는 사람들은 도덕적 결함을 드러낸다. 충동을 절제하는 능력이 의지와 인격의 토대이다. 마찬가지로 이타주의의 뿌리는 타인의 감성을 읽어낼 수 있는 감정이입 능력 속에 존재한다. 타인의 욕구나 절망감을 느끼지 못한다면 남을 돌볼 수 없기 때문이다. 우리 시대가 요구하는 두 가지 도덕적 자세는 바로 극기와 공감이며 이는 정서지능이란 개념 안에 함축되어 있다(Goleman, 1995).

정서지능이란 자신의 정서에 대한 알맞은 인식을 바탕으로 자신의 감정을 표현하고 조절하는 것을 포함하여 다른 사람들과의 관계를 긍정적

으로 이끌어가는 능력을 말한다. Salovey와 Mayer(1990)는 정서지능을 정서 또는 감정과 지능이라는 요소들이 결합한 개념이라고 정의하였다. Goleman(1995)은 정서지능을 자신의 정서를 이해하는 자기인식능력, 자신의 정서를 관리하고 조절하는 능력, 타인의 감정을 이해하고 파악하는 능력, 자기 자신에게 스스로 동기를 부여하는 능력, 그리고 대인관계능력이라고 하였다. 문용린(1997)은 정서지능이란 일반지능과 대조되는 말로, 사회지능의 하위 요인이며 감정과 정서를 조절하고 통제하여 활용할 줄 아는 능력이라고 정의하였다.

최근 들어 많은 연구자들은 정서가 인지과정과 의사결정에 상호작용하고 있다고 말하면서 개인의 성공을 예언하는 중요한 요인으로 정서지능을 들고 있다. 이런 흐름과 아울러 최근에는 정서지능을 토대로 한 프로그램들이 많이 개발되고 있으며(이승국, 2010), 점점 다양해지고 복잡해져 가는 사회 환경 속에서 정서지능 중심 교육활동은 최근 핵심 교육활동으로 부각되고 있다.

이러한 정의적 영역의 교육과 정서지능을 향상하기 위한 교육 프로그램을 실시할 때 효과적인 교수-학습 도구와 매체로서 감정카드가 있다. 감정카드를 활용하여 교육 프로그램을 실시하면 게임을 하면서 자연스럽게 관계를 형성하고, 카드 게임을 반복할수록 감정에 대한 어휘력을 향상시킬 수 있고, 카드를 활용하여 자신과 다른 사람의 감정을 쉽게 인식하고 예측할 수 있어 정서지능을 종합적으로 향상시킬 수 있다고 한다(김덕일, 2013). 특히 감정표현을 카드라는 매체를 통해 나타내면서 아동 자신과 타인의 감정을 더 쉽게 알아차릴 수 있고, 성숙한 방식으로 감정을 표현하게 되며, 부정적인 감정이 발생하는 곤란한 상황을 다루는 것에 학생들에게 효과적인 기술을 제공할 수 있다(조용태·유경미, 2014). 따라서 본 연구에서 연구자는 정의적 방법의 환경교육을 위한 효과적인 교구로 감정카드를 활용하여 환경수업을 진행하고자 한다. 감정카드를 활용하여 환경주제에서 나오는 다양한 정서를 인식하고 표현하는 활동을 통해 초등학생의 환경 친화적 태도와 정서지능을 향상시키고자 한다.

동화는 아동들의 실제 일상생활과 밀접한 내용들로 구성되어 아동들이

실제로 느끼는 감정들이 많이 담겨 있으며, 자신을 등장인물에 동일시하여 공감할 수 있는 기회를 제공하기 용이하기 때문에 정의적 교육활동을 진행하기에 적합한 매체이다. 아동은 동화를 통하여 다른 사람들의 생활, 경험, 느낌들을 공감하고 공유함으로써 경험의 세계를 확장하고 다른 사람에 대한 이해능력도 넓어지게 되는 것이다(이경우 외, 1997). 따라서 환경 친화적 태도와 정서지능의 향상을 위한 효과적인 환경수업의 방법으로 감정카드를 활용한 환경동화 수업을 연구 주제로 설정하고 이를 통해 정의적 환경수업의 가치와 효과를 탐구하고자 한다.

이에 이 연구는 감정카드를 활용한 환경동화 수업을 구안하고 적용하여 초등학생들의 환경 친화적 태도 향상에 어느 정도 영향을 미치는지, 정서지능 향상에는 어느 정도 영향을 미치는지 알아보려고 한다. 이를 통하여 정의적인 환경수업이 어떤 식으로 이루어질 필요가 있는지에 대한 시사점을 제공하고자 한다.

본 연구는 환경 친화적 태도와 관련된 내용 요소들을 기준으로 환경동화를 선정하고, 감정카드를 교구로 사용하는 환경수업을 통해 아동들의 환경 친화적인 태도 향상과 정서적 발달을 목표로 진행하고자 한다. 이러한 환경수업을 통해 아동은 환경 관련 태도와 가치를 내면화하고 표현할 수 있는 경험을 갖게 된다. 또한 감정카드를 활용하여 감상하고 떠오르는 다양한 느낌들을 표현하는 여러 가지 활동을 하게 된다. 이러한 정의적 환경수업을 통해 아동들은 환경 보호와 관련되고 친환경적인 의미의 주제 안에서 느끼는 다양한 감정 언어들을 표현하고 자신의 경험에 적용해 보면서 환경 친화적 태도와 정서지능의 향상을 기대할 수 있다.

2. 연구문제

감정카드를 활용한 환경동화수업이 초등학생들의 환경 친화적 태도 향상에 어느 정도 영향을 미치는지, 정서지능 향상에는 어느 정도 영향을 미치는지 알아보기 위한 구체적인 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 감정카드를 활용한 환경동화수업을 받은 학생과 받지 않은 학생 간에는 환경 친화적 태도와 정서지능에 있어서 차이가 존재하는가?

둘째, 감정카드를 활용한 환경동화수업이 초등학생의 환경 친화적 태도에 어떠한 영향을 미치는가?

셋째, 감정카드를 활용한 환경동화수업이 초등학생의 정서지능에 어떠한 영향을 미치는가?

II. 이론적 배경

1. 감정카드

1) 감정카드의 필요성

자신의 정서를 명확히 인식하는 사람은 자존감이 높고, 적극적으로 사회적 지지를 구하며, 신경증이나 사회적 불안이 덜하고, 보편적 삶의 만족도를 표현하는 경향이 더 높다고 하였다(Swinkels & Guiliano, 1995). 그리고 자신의 정서를 명확하게 인식할 때 긍정적 인지 판단이 가능해지고, 퇴행경향성이 낮아진다고 하였다(Mayer, 1992). 명확하게 자신의 정서를 인식하고 표현하는 능력은 원만한 대인관계를 위한 핵심적인 능력

이며, 자신이 느끼는 감정이나 정서를 적절하게 표현하는 사람은 건강한 심리적, 신체적인 생활을 영위하지만(Salovey & Mayer, 1990), 부정적인 정서표현이 많은 사람들이나 감정표현의 억압이 많은 경우에는 퇴행의 문제가 발생하게 된다(Watson & Pennebaker, 1989; Pennebaker et al., 1988). 또한 장기적인 감정표현의 억압은 신체장애와 생리적 각성 등을 유발하며(Beutler et al., 1986), 우울과 불안 증상에 영향을 미친다(Larson & Chastain, 1990). 김정규(2010)는 게슈탈트 상담에서 내담자 문제는 정서의 억압과 관련되어 있고, 그 치료는 정서의 알아차림과 관계가 있는데, 심리 상담 전문가들이 공통적으로 느끼는 것이 상담 시에 감정단어들이 많이 필요하지만 쓸 만한 어휘가 실제적으로 너무 부족하다는 것이었다. 이러한 필요성에 따라 내담자의 정서 표현 발달을 위한 목적으로 감정단어카드와 감정단어장 등을 만들고, 감정단어를 익히게 하였다(권현숙, 2015). 이처럼 상담과 심리치료 장면에서 감정단어를 익히고 감정어휘를 늘리는 것이 정서 인식과 표현을 위해 매우 중요한 방법이었으며, 그러한 결과 감정단어 목록을 이용한 감정카드가 제작되고 활용되었다(고소미, 2007; 김정규, 2010; 박현정, 2009). 또한 심리치료와 상담 과정에서 정서인식과 표현 만큼 중요한 것이 타인의 입장에서 바라보고 느끼고 표현하는 공감 능력이다. 공감 능력 향상을 위한 기존의 프로그램들은 인지적 접근이 대부분이어서 흥미를 떨어뜨리는 경우가 많았다(최명혜 외, 2013). 정서적 의사소통과 공감 능력 향상을 위해서 인지적 방법이 아닌 공감을 정서적으로 느끼고, 공감 대화를 실제 대화처럼 자연스럽게 익히는 훈련방법이 요구되었다(Egen, 1976). 이러한 훈련을 위해 새로운 도구가 필요해졌는데, 감정카드를 개발하고 공감 프로그램에 활용한 결과, 초등학생들에게 공감능력의 향상을 이끌어내었다(권현숙 외, 2014). 공감 프로그램 구성을 위해 실시한 델파이 연구에서 전문가들은 인지적 영역, 정서적 영역, 의사소통 영역에서 감정카드를 유용한 교구로 제시하였고, 감정카드를 활용한 학습이 놀이와 게임보다 유용하다고 하였다(권현숙·최웅용, 2015). 이러한 교육현장의 실질적인 요구에 따라 최근 개발되고 출판된 것이 본 연구에서 활용한 감정카드이다.

2) 감정카드

본 연구에 사용한 감정카드는 Storm & Storm(1987) 연구에서 사용한 감정단어 5개 군집(기쁨, 슬픔, 두려움, 분노, 혐오)별 분류를 참고하여, 초등학생이 많이 사용하는 감정단어 67개를 선별하여 초등상담나무연구회에서 2012년도에 개발한 카드이다. Storm & Storm(1987)은 심리학자들이 제시한 다양한 감정에 대한 정의를 기초로 감정을 표현하는 어휘를 분석하여, 약 350개의 감정단어들로 종합하였다. 그 중에 같은 종류의 감정단어를 추려내어 72개의 감정단어를 대학생들에게 제시하고, 유사성에 따라 분류하였다. 대학생들이 분류한 것을 다차원 비교 통계방법을 활용하여 군집 분석을 실시하였다. 그 결과 2~5개의 단어로 구성되어 있는 18개의 군집이 나타났으며 그 중에서 중요한 군집은 다음과 같다. (1) 격분, 분노 (2) 경멸, 증오, 싫음, 질색, 혐오 (3) 슬픔, 침울, 비탄 (4) 두려움, 공포 (5) 기쁨, 황홀, 의기양양 등이다. 본 연구에서 활용한 감정카드는 감정단어를 이해하는 과정을 쉽게 하기 위해 상황과 표정을 나타내는 이미지를 카드에 삽입하여 미세한 감정들을 적절히 구분하고 있다. 이처럼 시각화된 감정카드는 비자발적인 내담자들의 흥미를 자극하고 참여도를 높일 수 있고, 어휘가 부족한 아동들과 청소년들이 카드에 그려진 시각적 이미지를 보고 쉽게 감정을 인식하고 표현하는 것을 도울 수 있다(최명혜 외, 2013). 학생들의 사회적 성숙과 발달에 무엇보다 중요한 공감대화를 실제적으로 재미있게 배우고 익히는 방법에 대해 고민을 거듭하던 교사모임에서 카드 형태로 제공한 감정카드를 주고받는 활동을 할 때, 학생들이 쉽게 다양한 상황을 받아들이고 공감하며 표현하는 것을 발견하게 되었다. 학생들은 카드를 게임처럼 주고받으며 매우 즐거워하고 지치지 않으면서도 진지하게 서로의 마음을 느끼고 이해하는 경험을 하게 되었다고 하였다(초등상담나무연구회, 2013). 이처럼 공감대화의 촉진과 정서 함양 등의 이유로 교사연구회에서 감정카드를 제작하게 된 것이다. 감정을 잘 이해하게 되면 가족관계, 교우관계, 사회생활의 질이 높아진다고 한다. 반면에 감정을 이해하지 못하게 되면 감정지수가 낮은 경우에는 왕따, 해고, 이혼 등을 경험하고, 범죄를 저지르는 경우도 높아

진다(이훈구, 2010). 또한 상대방의 기분을 잘 파악하고 그들과 공감을 형성해야 타인이 느끼는 기분을 자신도 느끼게 되는 공감능력을 키울 수 있다(이훈구, 2010). 따라서 학생들이 학습능력을 기르는 것 못지않게 감정에 대해 잘 배우는 것이 아주 중요하다고 할 수 있다.

감정카드를 살펴보면 감정단어 5개의 군집별 분류를 색깔(빨강-분노, 파랑-슬픔, 노랑-기쁨, 갈색-혐오, 보라-두려움)로 구분하여 많은 활용을 할 수 있게 제작되었다. 또한 감정단어에 대한 이해도를 높이기 위해 초등학교 수준에 맞게 다양한 감정이 발생할 수 있는 상황, 표정 등을 보여주는 그림을 제시하여 섬세한 감정들을 구별하고 손쉽게 경험을 공유하게 하였다. 아동의 손 크기에 알맞은 크기의 카드로 제작하여 아동들이 일반 카드놀이와 같이 간편하게 사용할 수 있게 고안하였다. 감정카드의 단어목록은 [표 II-1]와 같다.

[표 II-1] 감정카드 단어 목록

기쁨	슬픔	싫어함	분노	두려움
감동하다	마음 아프다	괴롭다	화나다	긴장되다
기쁘다	미안하다	답답하다	원망스럽다	걱정되다
기대되다	서럽다	귀찮다	억울하다	놀라다
고맙다	막막하다	곤란하다	분하다	두근거리다
만족스럽다	비참하다	부끄럽다	짜증나다	당황스럽다
뿌듯하다	속상하다	밉다		망설여지다
설레다	실망하다	부담스럽다		두렵다
사랑스럽다	섬섬하다	불편하다		불안하다
힘나다	슬프다	부럽다		무섭다
안심되다	쓸쓸하다	쑥스럽다		어색하다
신나다	심심하다	싫다		혼란스럽다
자랑스럽다	아쉽다	알밉다		조마조마하다
즐겁다	외롭다	피곤하다		황당하다
자신만만하다	안타깝다	지겹다		
편안하다	허전하다	힘들다		
흥분되다	우울하다			
행복하다	후회스럽다			

2. 환경동화 수업

환경을 대상으로 하는 환경문학은 참된 가치로서 올바른 인간으로 성장하게 도움을 주는 역할을 하며, 아름다움에 대한 환경 친화적인 인식, 인간에 대한 통찰, 자연과의 공존의 가치관을 향상 시켜줄 수 있다(최은주, 2005). 환경주제를 바탕으로 하는 환경문학에 대한 경험은 독자의 모든 사고양식과 생활양식, 태도 등을 새롭게 바꾸는 것에 영향을 미친다(김용민, 2003). 환경 친화적인 인식을 바탕으로 환경 감수성을 향상시킬 수 있는 환경동화는 글과 그림이 일체가 되어 한 개의 이미지를 전달하는 그림책 중 인간과 자연이 서로 조화를 이루고 공생하는 관계임을 강조하는 가치를 포함하며, 자연이 지니고 있는 미덕과 자연의 아름다움 그리고 자연과 동화되는 마음 등이 녹아 있는 문학작품을 말한다(지은주 외 2007).

환경동화는 지구를 구성하는 다양한 생물들이 환경문제와 불가분의 관계를 맺고 있으며, 그러한 관계 속에서 자연을 중심으로 조화를 이루어 나가는 환경 친화적인 태도를 이해할 수 있게 이끌어 주는 역할을 한다. 따라서 아동이 친숙하게 접할 수 있는 매체로서 환경동화는 아동이 환경 주제들을 간접적으로, 또 쉽게 접하게 하는 기회를 제공하는 훌륭한 환경교육 교재라고 할 수 있다(윤주영, 2010). 또한 교과서 지식 위주의 수업보다 환경주제들을 다루는 환경동화를 통해 환경의 중요성을 이해하게 하는 것이 아동으로 하여금 환경을 인식하고 그 가치와 태도를 받아들이게 하는 효과적 방법이 될 수 있다(정정희, 1999). 윤미경(2003)은 환경동화가 아동에게 순수한 자연의 모습을 보여주고 자연의미를 느끼게 하여 아동의 정서 발달 향상에 도움이 되기 때문에 인성교육 측면에서 중요한 의의를 갖는다고 하였다. 이와 같이 환경동화를 읽는 동안 아동은 자연의 생명체에 대한 존재가치를 수용하게 되어 자연, 인간, 환경의 공생관계를 이해하게 되고 환경을 보전하는 태도를 기를 수 있으며 정서 함양에 이를 수 있다. 즉 환경동화는 환경에 대한 친화적 태도와 정서 발달을 가능케 하여 환경교육의 효과를 볼 수 있게 하는 매우 중요한 매

체이다(윤주영, 2010).

이 같은 맥락에서 Parsons(2003)는 환경교육의 중요한 매개체로서의 환경동화의 교육적 가치를 다음과 같이 언급하였다. 첫째, 아동에게 자연 관련 경험을 제공한다. 아동들이 똑같이 경험을 할 수 없고, 환경문제를 모두 접근할 수 없으므로 동화를 통해 아동에게 경험을 제공하고 이 경험을 통해 우리와 자연을 관계 짓게 한다고 하였다. 둘째, 아동에게 자연과의 관계를 제공한다. 동화 속에서 아동이 등장인물의 상황을 인지하고 소중한 터전을 등장인물의 입장에서 바라보게 하여 환경과 생명을 잃는 것이 무슨 의미인지를 생각하게 한다. 이처럼 환경동화는 아동이 자연환경에 감정이입을 하게 하여 환경 친화적인 태도를 지니게 한다. 셋째, 동화는 아동들의 질문을 이끌어 낸다. 아동들이 “왜, 무엇을, 어떻게, 무엇을 할 수 있는가?” 등의 질문을 하게 한다. 이처럼 환경동화는 중요한 가치를 생각하게 해주며 아동에게 환경에 대한 많은 관심을 불러일으키는 역할을 한다. 넷째, 상상을 촉진해 준다. 아동들이 우리가 살아가는 환경에 대해 탐구하고 이러한 관계 속에서 느끼는 소중한 가치와 태도가 무엇인지를 생각하게 해준다. 환경부에서도 이러한 환경동화의 가치를 인식하고 2년 주기로 우수 환경도서를 선정하고 있다. 이러한 점으로 미루어 환경교육을 하는 것에 있어 환경동화는 아동에게 환경을 경험하게 하고 환경과의 관계를 제시하면서 자연스레 흥미를 갖고 접근하게 하는 중요한 매체이다. 따라서 환경동화를 문학적이고, 예술적인 측면뿐 아니라 환경교육에 접근하는 기회로 제공하여 아동들에게 환경 보전과 자연 친화적인 긍정적인 태도를 길러줄 수 있다. 또한 환경동화를 통해 아동들은 자연환경을 관찰하고 그 변화를 느끼게 되며 자연현상을 이해하고, 자연의 감사함을 느끼며, 생명체들 간의 관계를 소중히 여기고 자연을 보전하려는 태도를 자연스럽게 갖추게 된다(Kupetz & Twiest, 2000).

환경동화 속에서는 ‘나무가 말하기를’, ‘개미가 그러는데’ 라는 어법으로 자연이 주체적으로 표현된다. 자연을 주변에서 주체로 변화시키는 것은 단순히 동화적인 감정이입이 아닌 자연에 대한 관점과 가치관의 변화를 의미한다(김혜영, 2015). 이러한 변화는 인간으로서 자연적 존재의

소중함을 깨닫게 하며 그러한 관점과 가치를 배우도록 한다(도정일, 1994). 유래나(2007)는 아동이 문학작품을 읽으면서 다음의 과정을 거치게 되는데 이를 환경동화를 활용한 교육에 적용할 수 있다고 하였다. 첫째, 아동이 이야기의 등장인물이 어떻게 생각을 하고, 어떻게 행동을 하는지, 어떤 욕구를 지니고 있는지 등을 파악하는 과정을 통해 다른 사람들은 어떻게 생각하고 어떤 태도를 가지고 살아가는지에 대해 생각하게 되고, 이러한 태도의 옳고 그름을 판단할 수 있게 된다. 이러한 과정과 더불어 아동은 등장인물이 이야기 속에서 느끼는 감정을 동일시하여 즐거워하고, 슬퍼하고, 안타까워하는 등의 정서적인 순화의 과정을 거치게 된다. 이는 작가가 문학 작품으로 보여주는 환경에 대한 가치, 태도, 행동, 동기 등에 대한 이해와 감상을 할 수 있게 한다. 둘째, 아동들은 이야기를 바탕으로 그림을 그리고, 역할극 등 다양한 활동들을 할 수 있다. 또한 작품 안에서 경험하거나 꿈꾸는 세계를 떠올리며, 여러 방법으로 아름다운 세상을 만들기 위해 실천에 옮길 수도 있다. 환경 글쓰기, 환경 그림 그리기, 환경 역할극 등 다양한 활동으로 문학을 활용한 환경수업을 할 수 있다.

3. 환경 친화적 태도

1) 환경 친화적 태도

현시대에 나타나는 환경문제는 과학기술의 발달에 따른 인간의 편리를 위한 무분별한 개발, 자원·에너지의 과잉소비 등이 직접적인 원인이지만, 근본적 원인은 환경을 바라보는 가치관과 환경윤리가 결여된 안이한 태도에서 비롯된다는 주장들이 있다(조성민, 2000). 이런 시대적 흐름과 환경문제의 해결을 위해 환경 친화적 태도가 대두되고 있다. 환경 친화적 태도는, 인간을 둘러싸고 있는 자연환경과 인공환경에 대해 관심을 갖고 환경 보호와 개선을 위해 적극적으로 참여하는 태도를 가리키며 생활 주

변의 자연환경에 대한 체험을 토대로 형성된 긍정적인 정신적 성향의 가치 지향을 의미한다(허윤정·조형숙, 2005).

태도란 어떤 특정 대상에 대한 안정되고 일관된 인지, 감정, 행동을 말한다. 태도 학습은 아동에게 특정 사상에 선택적으로 주의를 기울이게 하고 아동이 교육적으로 바람직한 가치들을 수용하도록 학습시키는 것이다(김영옥, 2014). 환경교육은 단순 지식의 습득과 이해의 교육이 아닌 가치와 태도의 교육이다. 아동기에 친환경 감각과 태도를 형성하지 못하면, 아동이 환경에 대해 형성한 부적절한 감정과 태도는 회복되기 어렵고, 나중에 자연환경에 대한 학습에 방해요인이 될 것이다(Wilson & Knauerhase, 1996). 환경교육은 환경론적 지식, 기능을 가르치는 것에만 그치지 않고 환경에 대한 태도를 변화하게 하고 환경 친화적 윤리를 내면화시켜 환경적으로 건전한 행동을 발현시키고, 궁극적으로 환경문제를 해결하는 것에 핵심 목적을 둔 교육이다. 따라서 다양한 환경문제와 자원고갈 문제를 해결하려는 지속가능발전을 위한 노력과 함께 환경교육의 중요성이 높아지고 있는 이 시점에서 환경 친화적 태도는 매우 중요한 교육적 덕목라고 볼 수 있다(이경숙, 2015).

인간은 특정 사물, 사람, 행동 등에 대한 태도를 발달시키려고 노력한다. 이는 태도는 개인의 행동을 예언한다고 가정하기 때문이다(Bagozzi & Perugini, 2001; Mackie & Smith, 2000). 이런 가정의 논리는 사람들이 대부분 자신이 수행하게 될 행동을 빠르게 결정하는 방법을 찾는데, 태도를 그 방법으로 택한다는 것이다. 특정 행동을 수행할 때는 너무 많은 선택들이 있어 그 정보를 모두 평가하고 행동을 결정하는 것은 개인에게 어려운 일이기 때문이다(Liberman & Chaiken, 1988). 이처럼 환경에 대한 태도와 행동 사이에는 통계적으로 유의한 정적인 상관관계가 있는 것으로 나타났다(김연신, 2006).

아동기에 형성된 태도와 가치관은 이후의 삶에 대한 태도에 영향을 크게 미치게 되며, 한번 형성된 인간의 태도, 가치관, 신념 등의 정의적 영역을 시간이 지나 새로운 특성으로 변화시키려면 인지적 영역과 달리 많은 어려움과 저항이 따르기 때문이다(남상준 외, 1999).

환경 친화적 태도는 환경문제를 해결하기 위한 인간의 행위가 단순 행동이 아닌 의지를 가진 행동으로 만든다. 즉, 환경교육을 통해 학습한 지식이나 기능이 단순 지식이 아닌 환경 친화적 행동으로 발전할 수 있게 한다. 따라서 모든 환경문제의 출발점으로서 환경 친화적 태도를 말할 수 있으며, 지구 환경 시대에서 살아가는 사람들이 갖추어야 될 필수 덕목이라고 말할 수 있다(허윤정, 2001). 또한 환경 친화적 태도는 자연 속에서 환경주제들을 경험하면서 스스로 느끼게 되는 자연 친화적 태도까지 포함하는 개념으로서 아동이 성장하면서 단지 환경문제를 지식으로만 보지 않고 마음으로 느끼고 주체적으로 경험하고 실천할 수 있게 해준다(박세영, 2012).

환경 친화적 태도는 생명 존중의식을 기초로 하여 동·식물을 이해하고, 사랑하며, 자원을 절약하고 자연을 보호하는 행동의 동기로서 자연환경을 친밀하게 느끼고 선호하는 태도를 말한다(Lynn & Karen, 1999).

환경 친화적 태도는 자연 친화적 태도와 환경보전태도로 구분할 수 있다. 자연 친화적 태도는 생명존중의식을 바탕으로 동물과 식물에 대해 관심을 지니고 자연을 가까이 여기는 태도와 관련이 있으며, 자연 친화적 태도가 높은 아동은 자연을 소중하게 생각하고 사랑하며, 생명에 대한 존중의식을 바탕으로 자연을 선호하는 태도를 지니게 된다고 말한다(이경숙, 2015). 환경보전태도는 자연을 보호하고 아끼는 태도이다. 산업화, 도시화된 사회 안에서 자연환경보다 인공환경을 더욱 친숙하게 경험한 아동들은 자연환경의 중요성을 인지하지 못하고 생태계 파괴, 환경오염 등이 자신과 관련되어 있지 않다고 생각하여 환경문제에 대해 주로 수동적이고 소극적인 자세를 나타낸다. 반면 자연환경을 보호하는 환경보전 태도를 형성하게 된 아동들은 자연이 물질적, 심리적으로 우리에게 주는 혜택을 인식하고 적극적인 태도로 자연을 아끼고 보호하는 실천가로 성장할 수 있다(임예지, 2010). 즉, 환경보전태도란 환경과 인간의 관계, 자연환경의 소중함을 인식하여 환경의 개선과 보호, 자원 절약 등에 대해 능동적이고 적극적으로 참여하는 태도를 말한다.

환경 친화적 태도가 환경을 대하는 올바른 생활방식을 선택하게 해주

고, 환경을 대하는 행동에 중요한 결정요인이 된다는 점에서 인간 발달의 기초적 시기인 아동기에 환경에 대한 건전한 태도와 가치관을 형성시키는 환경 친화적 태도 향상을 위한 환경교육은 매우 중요하다.

2) 감정카드를 활용한 환경동화수업과 환경 친화적 태도와 관계

동화는 일상생활에서 나타나는 생활 경험과 현상을 담고 있으며 아동들의 삶에 즐거움을 주고 태도와 가치를 형성해 주는 중요한 역할을 한다. 아동들이 동화를 듣고 스스로 이해하는 과정은 아동이 동화의 내용에서 말하고자 하는 태도와 가치를 내면화하는 과정이 될 수 있다(유승연, 1992). 환경동화는 자연환경과 생태계의 소중한 가치와, 자연환경과 생태계의 파괴에 대한 비판, 인간의 욕심이 만들어낸 물질 만능주의 비판, 생명 존중의식과 공동체 의식 등의 환경 관련 요소들이 아동들이 좋아하는 흥미로운 이야기와 아름다운 그림으로 구성되어 아동들이 흥미롭게 다가가게 할 수 있는 환경교육 교수매체로서 교육적 가치가 높다. 특히 감정카드를 활용한 환경동화 읽기 수업은 아동들이 환경보호와 자연 친화적인 언어를 사용하여 다양한 감정을 알아가고 표현해 가는 과정을 통해서 아동의 환경 친화적 태도와 가치에 영향을 주는 효과적인 교수학습 방법인 것이다(이경숙, 2015). 아동들이 자연환경과 생태계의 아름다움, 공기, 물, 땅, 생명의 소중함과 자원과 에너지의 고갈, 환경오염에 의한 생태계 파괴 등을 주제로 한 환경동화를 통해 환경 문제의식을 공감하고 이를 해결하는 방법을 찾아가게 되면서 환경 친화적인 태도를 내면화하고 환경 친화적인 가치관을 형성하게 되는 것이다.

감정카드를 활용한 환경동화 수업은 환경 친화적 태도의 구성요소인 자연 친화적 태도와 환경보전태도를 기를 수 있는 주제들이 담겨있는 환경동화를 읽고 아동들이 감상하고 느낀 내용을 감정카드를 통해 이해하고 표현하고 나누어보는 활동이다. 본 연구는 환경 친화적 태도와 관련

된 내용 요소들을 기준으로 환경동화를 선정하고, 감정카드를 교구로 사용하는 환경수업을 통해 아동들의 환경 친화적인 태도 향상과 정서적 발달을 목표로 진행되었다. 이러한 환경수업을 통해 아동은 환경 관련 태도와 가치를 내면화하고 표현할 수 있는 경험을 갖게 된다. 또한 환경동화를 감정카드를 활용하여 감상하게 되고 떠오르는 다양한 느낌들을 표현하는 여러 가지 활동을 하게 된다. 아동들은 환경 보호와 관련된 친환경 의미를 지닌 단어들을 접하게 되고 여기서 느끼는 다양한 감정 언어들 표현하고 활용하는 정의적 수업활동을 통해 환경 친화적인 태도와 가치관을 형성할 수 있게 된다(이경숙, 2015).

이처럼 아동들은 감정카드를 활용한 환경동화 수업을 통해 알고 느끼게 된 환경 관련 경험, 정서 등을 타인과 공유하고 다른 사람의 입장에서 재경험도 하며, 직접 체험하지는 못했지만 많은 사람들의 환경 관련 경험 또는 일상생활 주변, 나아가서 지구 반대편에서 발생한 다양한 환경문제들을 간접적으로 느끼고 경험할 수 있다(김민경, 2015). 또한 아동들이 환경문제가 나타난 배경이나 아름다운 자연환경의 배경 속에서 주인공이 느끼는 감정들에 이입하는 활동을 통해 환경이라는 대상 또는 문제 상황에 대하여 필연적으로 공감할 수 있게 된다. 이러한 환경수업을 통해 환경에 대해 공감하는 것을 넘어서 생명 존중의식과 동물과 식물에 대해 많은 관심을 갖게 되고, 인공환경보다 자연환경에 대해 친숙하게 다가가는 자연 친화적 태도를 형성할 수 있을 것이다. 뿐만 아니라 인간과 환경의 관계, 환경의 소중함을 느껴가면서 환경 개선과 보호, 자원 절약 등에 능동적으로 참여하는 환경 보전의 태도를 기르는 것에 기여할 것이다.

감정카드를 통해 정의적인 방법으로 환경동화를 익히는 수업의 전체 과정을 통하여 인간과 환경이 분리된 존재가 아닌 상호 영향을 주고받는 관계임을 깨닫게 하고, 공유된 느낌을 심화하고 확장하여 아동이 환경 친화적인 태도를 내면화하는 교육활동으로 지속적으로 운영해 나갈 수 있다(김민경, 2015). 이처럼 아동들에게 가치 있는 교수-학습 도구인 환경동화, 감정카드를 환경수업에 활용한다는 것은 초등학교 환경교육의

목표와 방법을 살펴보았을 때 교육적 측면에서 환경에 대한 가치관을 올바르게 확립하게 하고, 더불어 살아가는 인간과 환경의 관계를 바르게 알고, 환경을 소중하게 생각하는 마음을 길러 현재 당면한 환경문제들을 해결하고 미래의 환경문제들을 예방하는 능력을 기를 수 있다고 예상할 수 있다. 따라서 감정카드를 활용한 환경동화 수업 활동은 아동의 환경 친화적 태도 향상에 긍정적 영향을 미치는 효과적인 교수·학습 방법이라고 할 수 있다.

4. 정서지능

1) 정서지능

(1) 정서지능의 개념

정서지능이라는 개념은 기억력, 암기력, 수리력 등의 이성적 입장에서 인간을 평가하거나 교육성과를 예측하는 일이 인간이 지닌 잠재 능력의 계발에 큰 손실을 초래할 수 있다는 비판이 대두되면서 등장한다(김혜연, 2009). 역사적으로 이성과 정서는 상호 대립관계이면서 주종관계였다고 볼 수 있다. 이성을 중요시하는 스토아학파는 인간의 감정은 자기중심적이고 주관적이어서 인간의 발달에 긍정적인 영향을 끼치지 못하는 것으로 보았다. 이성은 정확한 지식과 정보를 제공하여 인간이 판단하는 것에 도움을 주지만 감정은 인간의 마음을 혼란스럽게 만들어 잘못된 판단을 초래하게 한다고 본 것이다. 그러나 18세기 말 유럽에서 시작된 낭만주의 운동은 기존의 이성중심의 엄격한 규율에 대항하여 정서가 이성적 논리로 설명하지 못하는 통찰력을 제공할 수 있다는 것을 강조했으며 이런 움직임은 1960년대 들어와 사회적으로 이성적 세력들에 대항하는 여러 가지의 움직임으로 표출되었다. 1970년대 이전까지 전통 심리학에서는 이성과 정서는 공존할 수 없는 상호 배타적인 것이고 분리된 영

역으로 연구되어 왔으며 지성이 감성에 의해 영향을 받거나 오히려 감성이 우위에 있을 수 있다는 사실은 인식하지 못하였다. 그러나 1970년대 이후 학자들은 이성과 정서가 어떻게 상호작용 하는지에 대해 연구의 초점을 맞추어갔다. 특히 20세기 후반에 접어들어 사회구조가 급속도로 와해되면서 공동체성의 파괴와 과학문명의 발달로 인해 나타나는 여러 사회문제들은 사람들 사이의 많은 문제를 낳았다. 이런 시대적 상황 속에서 인간의 정서와 관련된 많은 연구들이 이루어졌고 기존에 우위를 차지하던 이성적 사고와 통합을 이루면서 1990년대 이르러 정서지능이란 용어가 사용되었다(오지선, 2012).

정서(emotion)와 지능(intelligence)라는 두 요소가 결합된 정서지능이란 개념을 최초로 사용했던 Mayer와 Salovey(1990)는 정서와 지능이 상반된 것이 아니며 상호 영향을 주고받는 관계인 것으로 보았다. Mayer와 Salovey(1990)는 다양한 인지적, 사회적 문제 해결 과제에 있어서 정서적 정보가 개입되며 그런 정보는 인지적 정보와 다르게 처리되며 또한 그 정보를 다루는 것에 있어 개인차가 존재한다고 가정하며 정서지능 개념을 창안한다. 정서지능이란 자신과 타인의 정서를 평가하고 구분하며, 이러한 정보들을 활용하여 자신의 사고와 행동을 이끌어 갈 수 있는 능력이라고 정의하여 정서지능을 일종의 사회지능으로 보았다. 이러한 정의에 입각하여 정서지능에 대해 정서의 인식과 표현, 정서의 조절, 정서의 활용 3가지로 분류하였다. 그 후 Mayer와 Salovey(1996)는 정서지능에 대한 초기 정의를 일부 수정하는데, 수정된 정서지능에서는 정서능력을 후천적으로 습득할 수 있고 정서를 정확히 지각하고 평가하며 표현하는 능력, 감정이 사고를 촉진시키는 영향 아래에서 그러한 감정에 접근하거나 감정을 생성하는 능력, 정서와 정서적 지식을 이해하는 능력, 정의적이고 지적인 성장을 위해 정서를 조절하는 능력 등을 추가하였다. Goleman(1995)은 'Emotional Intelligence'라는 책을 출간하고 타임지에 실리면서 Mayer와 Salovey(1990)의 정서지능 이론을 대중화 시키는 것에 공헌하였다. 그는 정서지능에 대해 좌절의 상황에서도 개인을 동기화시키고 자신을 지켜내며, 충동을 통제하고 만족의 지연이 가능하게 하고,

타인에 대해 공감하고 희망을 유지하는 능력으로 정의한다. 즉 자신의 정서를 인식하는 능력, 정서를 조절하는 능력, 충동을 억제하고 긍정적인 사고로 자신을 동기화하는 능력, 타인의 정서를 인식하는 능력, 감정이입을 통해 대인관계를 다루는 능력 등의 5단계 과정을 통하여 자신의 내면, 학습상황, 대인관계, 자신의 활동영역에서 자신을 효과적으로 만족스런 삶으로 이끌어내는 고차원적 능력으로 표현하였다. 문용린(1997)은 정서지능을 느낌과 감정을 조절하고 통제할 줄 아는 능력이라고 보고 이성적 능력인 사고능력 즉, 계산력, 기억력, 추리력 등을 발휘시키기도 하고 제한하기도 하는 감성능력이라고 정의하였다.

이상에서 살펴본 것처럼 정서지능에 대한 개념들은 관점을 기준으로 학자마다 약간의 차이를 보이고 있으나 공통적으로 자신과 타인의 정서를 인식하고, 인식한 정보를 적절하게 표현하며, 타인의 정서에 공감하고 자신과 타인의 정서를 효과적으로 조절하고 활용하여 인간관계를 원만하게 유지해 나갈 수 있는 능력이라고 정리할 수 있다(오지선, 2012).

(2) 정서지능의 구성요소

가. Mayer와 Salovey의 정서지능 구성요소

Mayer와 Salovey(1990)는 정서지능의 초기 개념을 바탕으로 정서지능의 구성요소를 “3영역 10요소”로 규정한다. 그 내용은 [표Ⅱ-2]와 같다.

[표Ⅱ-2] 정서지능 초기모형(Mayer & Salovey, 1990).

영역	요소
영역1. 정서의 인식과 표현	[요소1] 자기 정서의 언어적 인식과 표현
	[요소2] 자기 정서의 비언어적 인식과 표현
	[요소3] 타인 정서의 비언어적 인식과 표현
	[요소4] 감정이입
영역2. 정서의 조절	[요소1] 자기의 정서조절
	[요소2] 타인의 정서조절
영역3. 정서의 활용	[요소1] 융통성 있는 계획 세우기
	[요소2] 창조적 사고
	[요소3] 주의집중의 전환
	[요소4] 동기화

[표Ⅱ-2]에 나타난 초기 모형 영역을 구체적으로 살펴보면 다음과 같다. 첫째, 정서의 인식과 표현 영역은 정서지능의 가장 기본적인 능력의 영역으로 자신의 감정을 빠르게 알아차리고 반응하며 타인에게도 자신의 감정을 적절히 표현할 수 있는 능력을 말한다. 이 능력은 무엇보다 타인의 기분, 감정 등을 이해하고 공감하는 능력에 해당한다. 둘째, 정서조절 영역은 자신과 타인의 감정을 조절하고 통제하는 능력에 속하며, 감정과 기분 상태를 처리하는 과정을 중시하고 있다. 즉, 자신과 타인의 정서에 대한 명확한 인식을 바탕으로 상황에 맞게 정서를 변화시키거나 긍정적인 상태로 변화시키고 유지시키는 능력이다. 셋째, 정서의 활용 영역은 사고, 문제해결, 추리, 창의적 과제에서 정서를 활용하는 능력과 관련이 있다. 이 영역은 주의 집중의 전환, 동기화, 창조적 사고, 융통성 있는 계획 세우기 등 문제 해결의 과정에서 정서를 활용하는 능력을 포함한다. Mayer와 Salovey(1990)의 정서지능의 초기개념과 모형은 정서를 처리하는 능력의 중요성을 부각시킨 점에서는 주목을 받았으나, 일반 지능과의 변별문제나 구성요소간의 연계 등의 비판을 받았다. 이러한 비판을 고려

하여 Mayer와 Salovey(1997)는 정서지능에 대한 정의를 일부 수정하여 보다 정교한 정서지능의 모형과 구성요소를 제안하였다. 다음 [표Ⅱ-3]와 같다.

[표Ⅱ-3] 정서지능 수정 모형(Mayer & Salovey, 1997)

영역	수준
영역1: 정서의 인식, 평가, 표현	<p>[수준1] 신체적, 심리적 상태의 정서를 규명하는 능력</p> <p>[수준2] 타인과 대상의 정서를 규명하는 능력</p> <p>[수준3] 정서를 정확하게 표현하고 그 감정과 관련된 욕구를 표현하는 능력</p> <p>[수준4] 정확한 감정과 부정확한 감정, 솔직한 감정과 그렇지 않은 감정과 표현 등의 차이를 구별하는 능력</p>
영역2: 정서에 의한 사고 촉진	<p>[수준1] 외부와 관계있는 감정에 따라 사고의 방향을 재설정하고 우선순위를 매기는 능력</p> <p>[수준2] 감정과 관련 있는 판단, 기억을 촉진하기 위해 생생한 정서를 발생시키는 능력</p> <p>[수준3] 다양한 관점을 취해보기 위해 기분의 흐름을 이용하는 능력과 이러한 기분으로 유도된 관점을 통합하는 능력</p> <p>[수준4] 문제 해결과 창의성을 촉진하기 위해 정서 상태를 활용하는 능력</p>
영역3: 정서적 지식의 활용	<p>[수준1] 다양한 정서가 어떻게 관련되어 있는지 이해하는 능력</p> <p>[수준2] 감정의 원인과 결과에 대해 인식하는 능력</p> <p>[수준3] 복합적인 정서와 서로 상반된 감정 상태와 같이 복잡한 감정을 해석하는 능력</p> <p>[수준4] 감정 간의 추이 등을 이해하고 해석하는 능력</p>
영역4: 정서의 반영적 조절	<p>[수준1] 유쾌한 감정, 불쾌한 감정 모두를 받아들이는 능력</p> <p>[수준2] 정서를 모니터하고 반성적으로 생각하는 능력</p> <p>[수준3] 정보성과 유용성을 판단하여 정서 상태를 느껴보고, 지연해보고, 객관적으로 생각해보는 능력</p> <p>[수준4] 자신과 타인의 정서를 조절하는 능력</p>

이 모형은 초기 모형과 세 가지 차이점을 갖는다. 첫째, 정서와 사고를 명백하게 관련시켜 정서지능의 독특한 능력에 대해 규명을 하고 정서지능과 일반지능의 공통점을 강조시켰다(문용린 외, 1998). 둘째, 정서지능을 구성하는 영역이 정교하게 세분화되었고 각 영역에 포함되는 능력이 수렴적으로 구성되었다(이혜경, 2003). 셋째, 정서지능을 구성하는 능력이 그 중요성이나 복잡성을 기준으로 위계를 갖추게 되었고 발달 수준에 따라 능력의 배열을 달리 하였다. 즉, 초기 모형에 비해 수정된 모형에서는 정서 인식과 평가, 표현에서 정서조절로 갈수록 상위의 정서지능 능력이며, 한 영역 안에서도 아래로 갈수록 세련되고 복잡한 수준의 능력으로 본다(곽윤정, 2004). 하지만, 한 영역에 포함된 능력이 모두 발달해야 다음 영역의 발달이 이루어지는 것이 아닌 하위 능력들 간에 서로 순환적 발달과정을 이루고 있다(Mayer & Salovey, 1997). 따라서 아동기에 해당하는 아동들도 정서의 인식, 평가, 표현에서부터 정서조절까지 각 영역 별로 하위 능력에서 발달을 이룰 수 있음을 알고 각 시기에 알맞은 정서지능 관련 교육의 필요성을 찾을 수 있다.

나. Goleman의 정서지능 구성요소

Mayer와 Salovey(1990)의 정서지능 이론을 소개하고 그 개념을 대중화시키는 것에 공헌한 Goleman(1995)은 정서지능을 정서인식, 감정조절, 자기 동기화, 감정이입, 대인관계 기술의 5가지 구성요소로 분석한다. 우리나라에 번역된 Goleman(1995)의 <감성지능>에 제시되어 있는 내용을 중심으로 구성요소를 살펴보면 다음과 같다. 첫째, 감정이 발생하는 자체를 인식하는 자기 정서 인식 능력은 감성지능의 중심을 이루는 능력으로 심리적 통찰력과 자기 이해에 매우 중요한 능력이다. 자신의 감정을 있는 그대로 인지하고 감정을 잘 읽는 사람은 감정에 휩쓸리지 않고 중립적으로 자신의 삶에서 주도적 위치에 설 수 있다. 둘째, 우울, 분노 등의 자신의 감정을 잘 다루어 적절하게 발휘되도록 관리하는 감정 조절 능력은 자기 인식의 바탕위에 구축되며, 감정 조절 능력이 우수한 사람은 인생의 실패를 슬기롭게 극복하고 도약을 할 수 있다고 한다. 셋째, 자기

동기화는 목표 달성을 위해 감정을 조절하고 충동을 억제하는 능력으로 이를 통하여 동기부여, 주의 집중, 자기 극복, 창의성이 증가한다. 넷째, 감정이입은 타인의 감정을 인지하고 적절하게 반응하는 능력으로 ‘인간 관계 능력’의 바탕이 된다. 감정이입 능력이 높은 사람은 타인이 무엇을 요구하는지를 파악하는 미세한 사회적 신호에 민감하다. 다섯째, 대인관계 기술은 타인의 감정에 적절하게 대처하고 타인의 감정을 잘 관리하는 능력으로 이 능력이 우수한 사람은 타인들과의 교류가 필요한 일을 잘 할 수 있다. Goleman(1995)에 의하면 이 5가지 요소 중에서 사람마다 보이는 능력이 다르지만 각 영역에서의 부족은 얼마든지 향상 가능하며 알맞은 노력에 의해 충분히 발전할 수 있다고 말한다. 또한 성인이 되어서도 자신의 고유한 감정들과 타인의 감정들에 대처하는 방법을 배울 수는 있지만, 정서회로의 대부분은 유아기나 아동기의 경험을 통해 형성된다고 말한다. 따라서 학교교육의 첫 번째 단계인 초등학교 시기부터 체계적 감성교육을 통해 아동의 정서지능을 향상시킬 수 있는 다양한 기회가 제공되어야 하는 것이다.

다. 문용린의 정서지능 구성요소

Mayer와 Salovey(1990)의 초기 모형과 수정 모형에 입각하여 문용린(1996)은 정서지능의 구성요소를 다음 [표 II-4]와 같이 분류 하였다.

[표 II-4] 정서지능 구성요소(문용린, 1996)

요소	내용
정서인식	자신이나 타인의 감정을 그대로 인식하고 이해하는 능력
정서표현	자신과 타인이 느끼는 감정이나 기분을 적절한 말, 행동, 표정으로 나타내는 능력
감정이입	타인의 정서를 수용하는 공감 능력
정서조절	자신의 부정적 정서를 조절하고 억제하여 긍정적 정서로 바꾸는 능력
정서활용	문제의 성격에 따라 자신의 기분을 적응시킬 수 있는 능력

위 [표 II-4]에 나타난 요소들을 구체적으로 살펴보면 다음과 같다. 첫째, 정서인식은 기본 정서에 대한 이해로 자신과 타인의 정서를 인지하고 이해하는 능력으로서 다른 요소들인 정서조절, 정서표현과 감정이입의 바탕이 되는 기본 능력이다. 현재 자신의 감정을 파악하고 타인의 불쾌한 감정을 인식하여 상황에 대한 적절한 반응을 하도록 한다. 둘째, 정서표현은 자신과 타인의 기분과 감정을 알맞은 말로 표현하고 상황에 맞게 행동이나 표정으로 나타내는 능력이다. 타인과의 상호작용에서 상대방 권리를 침해하거나 상대방을 불쾌하게 하지 않는 범위에서 자신의 욕구나 느낌, 생각 등을 나타낸다. 셋째, 감정이입은 타인의 감정을 수용하는 태도로, 타인의 기분이나 감정을 충분히 이해하고 타인의 기쁨, 슬픔을 자신의 내부에서 재경험해 보는 것이다. 즉, 타인이 느끼는 기쁨과 아픔이 곧 자신의 기쁨과 아픔일 수 있다고 지각하는 공감능력이다. 이 공감능력은 자기 인식에 기초해 형성되며 자신의 감정에 대해 개방적일수록 타인의 감정도 잘 이해한다. 넷째, 정서조절은 자신의 부정적 감정을 통제하고 조절하는 것으로 부정적 정서인 분노, 싫어함, 두려움 등을 가능한 억제하고 긍정적 정서로 바꾸려고 노력하는 능력이다. 자신의 정서를 알맞게 조절하여 균형을 이루는 것으로 분노, 공포, 불안 등과 같은 부정적 정서들을 잘 대처하는 능력을 가리킨다. 다섯째, 정서활용은 어떤 문제 해결에 있어서 자신의 정서를 상황에 맞는 정신 상태로 만들 수 있는 능력으로 사고, 문제해결, 추리, 창의적 과제에서 정서를 적응적으로 활용할 수 있는 것을 말한다. 즉, 정서활용능력은 문제 성격에 따라 자신의 정서를 알맞게 적응시킬 줄 아는 능력을 의미한다.

Goleman(1995)과 문용린(1996)은 Mayer와 Salovey(1990)의 초기 모형의 구성요소를 포괄적 개념으로 제시하여 자신의 언어로 범주화시켰으며 각 요소들이 의미하는 내용은 Mayer와 Salovey(1990)의 것과 큰 차이가 없다. 따라서 본 연구에서는 Mayer와 Salovey(1990)의 정서지능 내용을 포괄하면서 우리나라 실정에 맞게 정서지능 측정도구를 개발하고 국내 여러 논문에 활용되어 신뢰도가 높은 문용린(1997)의 정서지능 개념을 기본 이론으로 적용하고자 한다. 문용린 등(1998)의 연구에 따르면 정서

활용 영역은 초등학교 6학년 시기에 이르러 급격한 발달을 보이는 것으로 나타났으며 그 이전 시기에서는 다른 영역에 비해 발달이 느린 것으로 나타났다. 따라서 본 연구는 연구대상이 초등학교 2학년이므로 문용린의 정서지능 다섯 가지 범주 중에서 정서활용 영역을 제외한 정서인식, 정서표현, 감정이입, 정서조절의 네 가지의 범주로만 구분하여 정서지능을 측정하고자 한다.

2) 감정카드를 활용한 환경동화수업과 정서지능과의 관계

아동이 자신의 정서를 인식하고 상대방의 사고나 감정에 따라 적절하게 대처하는 정서적 능력은 인간관계 형성에 있어 바람직한 아동의 성장을 가져 온다. 지금까지는 지능의 인지적 능력 측면에서 주로 인간을 평가해 왔다. 그러나 최근 들어서 지능, 즉 IQ가 설명하는 영역에 한계가 있음이 발견되었고(Goleman, 1995; Gibbs, 1995), 성공과 관련한 많은 문제들은 IQ만으로 설명되지 않으며 해결도 어렵다는 것을 알려주고 있는 실정이다(오숙영, 1996). 요즘 많은 교육학자와 심리학자들은 인생의 성공에 있어 인지능력의 중요성보다 인간의 정서능력의 중요성을 주시하고 있다. 따라서 기존의 주입식 교육으로 지적 능력에 초점을 맞추던 일방적인 주입식 교육에서 벗어나 정의적 능력을 향상시키기 위한 감성교육이 활발히 진행되고 있다. 아동의 정의적 능력 향상을 위한 효과적 매체 중 하나는 동화책이다. 동화책을 활용한 감성교육 프로그램들은 아동의 정서표현을 다양하게 하고 정서를 이해하는 것에 큰 효과를 나타내고 있다(강경연, 2010).

Mayer와 Salovey(1990)는 이야기 속 주인공이 느끼는 감정에 대해 생각해보고 주인공과 자신이 같은 느낌을 갖게 되는 요소를 파악하여 주인공이 어떻게 대처하는가를 알아보는 정서지능 향상 프로그램으로서 다양한 독서 프로그램이 적합하다고 하였다. 또한 이야기 읽기 활동을 통해 아동은 이야기 속 주인공이 행복하고, 두렵고, 질투하는 등의 다양한 감정을 가질 수 있다는 것을 이해하게 되면서, 주인공이 자신과 같은 감정

을 갖게 되는 요인들을 파악하고 주인공이 다양한 상황에서 어떤 감정으로 대처하는지를 관찰할 수 있다고 하였다(이영자, 2000). 동화는 아동으로 하여금 간접적인 경험을 제공하면서 다양한 방식으로 확산적인 사고를 할 수 있도록 하여 문제를 해결하는 창의성 향상에도 효과적이라고 할 수 있다(강경연, 2010). 또한 동화책을 통해 사회성 발달과 심미적 감상력 발달에도 도움을 줄 수 있고 정서적 안정 등 다양한 면에서 교육적 가치가 높다고 할 수 있다.

본 연구를 통해 환경동화를 읽은 후 감정카드를 통해 다양한 장면과 상황에 따른 감정을 확인해보고 자신의 경험과 연결시켜보는 활동들을 진행하면서, 이야기 속 등장인물이 자신이 같은 느낌을 갖게 되는 요인들을 파악하고 다양한 상황에서 주인공이 어떤 감정으로 대처하고 해결해 나가는지를 관찰할 수 있도록 하였다. 따라서 환경동화를 읽고 감정카드를 통해 다양한 활동을 구성한 환경수업을 진행하여, 감정카드를 활용한 환경동화 수업이 정서지능 향상에 어떤 영향을 미치는지 살펴보고자 한다.

아동들의 일상생활 속에서 친숙하고 흥미를 유발시킬 수 있는 효과적인 매체인 동화책은 아동들이 이야기를 들으면서 그 이야기에 대해서 생각하고 이야기의 의미들을 구성하며, 그 구성 안에서 이야기 안에 내포된 여러 관계들도 파악하게 해준다. 즉, 아동의 세계는 듣고 보고 만지는 것에 제한되지 않으며 동화책이란 매체를 통해 타인의 다양한 경험과 생활, 느낌들을 공유하고 공감하면서 경험의 세계가 확대되고 타인에 대한 이해의 폭이 넓어지는 것이다(이경우 외, 1997).

또한 동화책은 아동의 세계를 잘 이해하고 아동의 기분과 발상을 중심으로 이야기를 꾸며낸 책으로서 동화책 안의 이야기 세계는 긴장과 연결로 발전되고 변화하면서 전개되지만 그것이 아동의 기분과 발상에서 그려진 것이므로 아동들이 쉽게 정서적 체험을 깊게 할 수 있고 등장인물들과 함께 이야기 전개 과정을 따라갈 수 있다. 이야기 전개 과정에서 아동들은 등장인물들과 함께 기뻐하고, 슬퍼하고, 걱정하고, 놀라고, 분노하고, 안도하는 등의 다양한 정서적 경험을 같이 한다. 이러한 정서적 경

험들을 통해 아동의 정서 생활은 더욱 풍요롭게 된다(김세희, 2000). 이때 이야기의 주제가 자연과 연결된 환경동화의 경우에는 이야기의 자연 배경 속에 내재된 동심 세계의 평화로운 상황들이 도입부로 등장하고 전개부에서 긴장과 갈등의 상황들이 다양하게 존재하고 그러한 문제들을 해결해 나가는 장면들로 많이 구성되어 있으므로 더욱 다양한 정서적 경험과 등장인물들과의 정서적 공감과 교류가 많아질 수 있다.

이처럼 동화책의 가치는 아동이 주인공과 등장인물들에 더 쉽게 몰입하고 동일시할 수 있게 도와주며, 동화책을 듣고 보는 과정을 통해 정서적 경험을 많이 하게 되고, 이야기에 대한 아동의 정서적 반응을 원활히 잘 유도할 수 있기 때문에(Burke, 1990), 감성교육을 할 때 효과적인 매체로서 역할을 할 수 있을 것이고(서현·박미자, 2010), 더 나아가 정의적인 환경수업을 할 때에도 환경동화를 활용하면 아동에게 친숙하게 접근할 수 있을 것이다.

5. 선행연구 고찰

이 연구의 방향을 모색하고 본 연구의 근거를 마련하기 위하여 연구 주제와 관련된 자료들을 감정카드, 환경동화 수업, 환경 친화적 태도, 정서지능에 대한 연구를 중심으로 고찰하려고 한다.

1) 감정카드

김윤태(2013)는 초등학생 대상의 감정카드를 활용한 공감능력 향상 프로그램을 개발하고, 감정카드를 활용한 공감능력 향상 프로그램이 초등학생의 공감능력과 친사회적 행동, 정서인식과 표현능력에 긍정적인 효과가 있음을 확인하였다. 이러한 결과는 감정카드를 활용한 프로그램이 아동들이 자신과 타인을 이해하고 배려하며 공감하는 훈련을 효과적으로 가능하게 하였기 때문이라고 하였다. 또한 이러한 감정카드를 활용한 정

서 프로그램은 다른 사람을 배려하는 마음이 부족하거나 이해하고 공감하는 능력이 부족한 아동에게 유용하게 활용될 수 있다고 하였다.

권헌숙(2015)은 초등학생용 감정카드를 개발하고 개발된 감정카드를 활용한 공감능력증진 프로그램을 개발하여 이를 토대로 그 효과를 검증하였다. 그 결과 감정카드를 활용한 공감능력증진 프로그램이 학생의 공감능력, 친사회적 행동, 정서 인식과 표현능력 모두에 긍정적인 효과를 보였음을 확인하였다. 이 연구에서는 감정카드를 개발하는 근거를 마련하고 감정카드의 구성요소를 분석하고 제작하여 감정카드의 개발 과정과 내용에 대해 철저히 확인하고 분석하였다.

이상의 연구들을 살펴보면, 감정카드를 활용하여 수업자료로 사용하였을 때 학생들의 공감능력, 정서인식과 표현능력 등의 정서지능과 관련된 능력 향상에 긍정적인 변화를 준다는 것을 확인할 수 있다. 따라서 정의적 능력 향상을 위한 수업 구성을 위해서는 감정카드 활용이 매우 효과적이라는 가정을 할 수 있다.

정의적 환경프로그램들은 연극을 활용하거나 동화를 활용하는 프로그램들은 있지만 감정카드를 활용한 프로그램은 찾아볼 수 없었다. 따라서 정의적 환경교육의 효과를 높이기 위해서는 감정카드를 활용한 다양한 환경수업의 구안과 개발이 요구된다.

2) 환경동화 수업

윤주영(2010)은 초등학교 1학년 학생들의 환경수업의 매체로 생태그림 동화를 활용한 교수학습 방법을 적용하여 환경수업이 초등학생의 환경소양에 긍정적인 영향을 미치고 있음을 확인하였다. 특히 정의적인 측면에서 생태그림동화 활용 수업이 효과가 컸음을 확인할 수 있다. 이것은 생태그림동화를 활용한 수업이 학생들의 흥미를 많이 유발하고 생태그림동화의 주요 소재가 학생들에게 친숙한 감정을 많이 느끼게 한 결과라고 설명하고 있다.

김혜영(2015)은 환경소양 함양을 위하여 개발한 그림동화를 활용한 스

토리텔링 환경교육 프로그램이 초등학생의 환경소양의 함양에 긍정적 효과가 있다고 하였다. 따라서 스토리텔링을 통한 환경교수 학습 방법이 환경교육의 효과적인 방법이 될 수 있음을 보여주었으며 그림동화가 환경교육에 활용될 수 있는 적합한 교수학습 자료임을 제시하였다.

박세영(2012)은 환경동화를 활용한 환경교육활동이 유아의 친환경적 태도에 긍정적인 영향을 미친다고 하였다. 환경동화를 활용한 환경교육 활동에 참여한 실험집단의 환경보전태도와 자연 친화적 태도가 모두 통계적으로 유의하게 증가하였음을 확인하였다. 이는 환경교육이 아동에게 환경에 대한 정서적 유대감을 먼저 형성한 다음에 환경문제를 자연스럽게 인식하게 계획해야 한다는 Carson(1956)의 제안을 입증하는 연구라고 할 수 있다.

천정길(2008)은 환경도서를 활용한 독서·논술 수업이 초등학생들의 환경 친화적 태도에 미치는 효과를 검증하여 초등학교 환경교육의 방법 개선에 시사점을 제공하였다. 환경 도서를 활용한 독서·논술 수업 이후 영향을 가장 크게 받은 부분은 환경 친화적 태도의 정의적 영역이었으며, 실험 결과 초등학생의 환경에 대한 관심과 흥미가 매우 높아졌고 환경을 지키려는 태도에 있어서도 적극적인 자세를 보이게 된 것으로 확인되었다.

류혜숙·신금호(2010)는 생태동화를 통한 환경교육이 아동의 환경에 대한 지식, 태도, 행동에 미치는 영향을 분석하였는데 모두 긍정적인 영향을 미쳤고, 특히 환경에 대한 태도에 많은 영향을 미쳤음을 확인하였다. 이러한 결과를 통해 생태동화를 활용한 환경교육이 자연환경의 관찰, 자연환경의 변화 감지, 자연에 대한 감사 인식, 자연을 통한 심미적 즐거움의 경험 등 자연에 대한 긍정적인 인식과 태도를 형성하였음을 확인하였다.

이지혜(2014)는 초등학교의 여건 속에서 학생들의 환경에 대한 가치와 태도 함양을 위한 수업 전략으로 스토리텔링에 주목하고 체험적 스토리텔링 수업을 구안하여 초등학생의 환경 태도 향상에 미치는 영향을 검증하였다. 그 결과 초등학교 환경교육에서 체험적 스토리텔링 수업을 실시하는 것은 학생들의 환경태도 향상에 효과적인 영향을 미치는 효율적 방법이 될 수 있음을 확인하였다. 또한 환경 소재의 내용을 바탕으로 구

안한 스토리텔링 수업은 학생들에게 자기 환경화의 기회를 제공하고 삶에 의미 있는 환경교육이 될 수 있다는 것을 검증하였다.

임성혜·배울미(2014)는 그림책을 활용한 감성교육활동이 유아의 정서지능 향상과 문제행동 감소에 긍정적인 영향을 준 것으로 확인하였다. 그림책을 활용한 감성교육활동을 통하여 아동이 자신의 정서적 갈등을 긍정적으로 처리하는 정서조절 능력이 향상되었음을 확인하였다.

이상의 연구들을 살펴보면, 환경동화를 활용하여 수업자료로 사용하였을 때 학생들의 환경소양, 환경 친화적 태도, 정서지능 등의 능력 향상에 긍정적인 변화를 준다는 것을 확인할 수 있다. 따라서 환경동화를 활용한 환경교육 교수학습 방법은 정의적 환경교육 효과의 극대화를 가져올 수 있다고 예측할 수 있다.

그러나 환경동화를 활용한 수업 구안과 프로그램들은 많지만 정의적 환경교육에 특화된 프로그램은 아직 많이 연구되거나 개발되지 않았다. 따라서 환경동화 매체가 지닌 정의적 능력에 대한 높은 효과를 활용한 환경수업과 프로그램의 개발이 지속적으로 요구된다.

3) 환경 친화적 태도

정은우(2013)는 숲 생태놀이를 통한 환경교육프로그램을 실시하는 것이 환경 친화적인 태도와 그 하위 영역인 자연 친화적인 태도와 환경보전태도에 어떤 영향을 미치는지에 대한 연구를 실시하였다. 그 결과 생태놀이를 통해 동·식물에 대한 관심, 생명 존중의식, 생활 주변의 자연환경에 대한 선호 태도가 향상되어 환경 친화적 태도가 향상되었음을 확인하였다.

김민경(2015)은 극놀이를 활용한 환경교육활동이 환경 친화적 태도에 긍정적인 영향을 미치고 있음을 확인하였다. 이러한 결과는 환경 소재들을 극놀이로 표현해 보는 활동을 통하여 환경의 모습을 자세히 바라보고 이해하며, 환경의 입장에서 공감하면서 환경 친화적 태도의 증진에 긍정적인 영향을 미쳤던 것으로 확인되었다. 이 연구에서도 환경 친화적 태도

의 하위영역인 환경보전태도와 자연 친화적 태도를 각각 검증하였다.

오진미(2014)는 가정과 연계한 환경교육활동이 유아의 환경 친화적 태도와 환경 보전 지식에 모두 긍정적인 영향을 미쳤음을 확인하였다. 가정과 연계한 환경교육활동은 자연 친화적 태도, 환경보전태도 등 환경 친화적 태도의 하위영역 모두에서 긍정적인 영향을 미쳤다.

이경숙(2015)은 녹색성장 관련동화를 활용한 이야기 짓기 활동이 아동의 언어표현력과 환경 친화적 태도에 긍정적인 영향을 주는 지를 검증하였다. 환경 친화적 태도의 하위영역인 자연 친화적 태도에서 ‘동식물에 대한 관심과 사랑’, ‘생명 존중의식’, ‘인공환경 보다 자연환경에 대한 선호’ 문항에서 유의한 통계적 결과가 나왔으며, 환경보전태도에서는 ‘자연 보호’와 ‘자원절약’ 문항에서 유의미한 통계 결과가 나왔다.

이상의 연구들을 살펴보면, 환경 친화적 태도에 관한 연구의 종류는 다양하다고 할 수 있다. 생태놀이, 극놀이, 환경동화교육, 가정연계 활동 등 다양한 환경교육 방법으로 환경 친화적 태도 향상을 위한 연구들이 지속되고 있음을 확인할 수 있다. 또한 대부분의 연구에서 환경 친화적 태도를 분석할 때 자연 친화적 태도 영역과 환경보전태도 영역의 두 하위영역으로 나누어 파악하고 있는 것으로 확인되었다. 따라서 많은 연구에서 환경 친화적 태도의 중요성을 강조하고 있으며 앞으로도 환경교육 분야에서 이에 대한 연구가 지속적으로 이루어져야 함을 생각해 볼 수 있다.

4) 정서지능

이승국(2010)의 연구는 초등학교 현장에서 아동들의 감성능력을 극대화 할 수 있는 활용방안을 종합적으로 분석한 연구이다. 현재 미국에서 시행되고 있는 SEL프로그램을 우리나라 학교 현장에 적합하게 활용할 수 있는 방안을 고안한 연구이다. 이를 통해 학교 현장에서 정서지능을 향상시킬 수 있는 효과적인 프로그램들을 적용할 수 있는 기반을 마련해 주고 있다.

오지선(2012)은 초등학교 저학년의 또래 간 책 읽어주기를 통한 감성 교육활동이 아동의 정서지능에 미치는 영향을 연구하였다. 그 결과 또래 간 책 읽어주기 활동은 아동들이 스스로 인식하는 정서지능 구성요소 향상에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 설문지를 확인해 본 결과, 대부분의 아동이 또래 간 책 읽어주기 활동을 통해 인물의 감정을 더 잘 이해할 수 있게 되었다고 답했고, 짝꿍과 자신의 정서적 경험을 나누는 것도 더욱 자연스러워졌다고 답했으며 다양한 감정을 어떻게 표현하고 조절해야 하는지 알 것 같다고 답했다. 따라서 또래 간 책 읽어주기 감성교육활동은 정서지능 각 하위영역의 향상에 긍정적인 영향을 끼치는 것으로 확인되었다.

강경연(2010)은 동화책을 활용한 이야기 꾸미기 활동이 아동의 정서인식(자기인식, 자기조절능력, 타인인식능력, 타인조절능력)에 미치는 효과를 알아보기 위한 연구를 수행하였다. 그 결과 아동이 자신의 정서를 정확하게 인식하고, 타인의 정서를 이해하며, 정서를 정확히 표현하고 구별하는 능력에 긍정적인 향상을 보였음을 확인하였다. 동화책을 활용한 이야기 꾸미기 교육활동을 통해 아동들이 등장인물과 자신을 동일시하고 정서를 순화시킬 수 있고 정서인식이 향상되었음을 확인할 수 있었다.

서현·박미자(2010)의 연구는 감성교육을 위한 동화 관련 개념수업모형의 적용이 아동의 감성지능에 어떠한 영향을 미치는지 밝히고 효과적인 정의적 교수학습방법의 기초자료를 제공하려는 목적의 연구이다. 연구결과, 감성교육을 위한 개념수업모형을 적용하여 동화 들려주기를 실시한 실험집단의 정서지능이 유의미하게 높은 것으로 나타났다. 이 연구는 감성교육을 위한 동화 수업이 아동교육 현장에서 감성교육을 위한 새로운 교수·학습방법으로 활용될 수 있음을 시사하고 있다.

전혜인(2015)의 연구는 자연 친화적 교육활동이 유아의 감성지능과 환경 친화적 태도에 미치는 영향을 알아보고, 자연 친화적 교육활동을 통해 변화되어가는 자연에 대한 인식과 태도를 탐색해 보는 연구이다. 연구 결과, 자연 친화적 교육활동을 경험한 아동들은 감성지능의 네 개의 하위요인인 자기인식, 자기조절, 타인인식, 긍정성 부분에서 모두 크게

향상되었으며 통계적으로도 유의미한 차이를 보였다. 또한 환경 친화적 태도의 경우에도 하위요인인 자연 친화적 태도와 환경보전태도 모두 높은 향상을 나타내었으며 유의미한 통계적 차이를 보였다.

이상의 연구들을 살펴보면, 정서지능 관련 교육활동에 관한 연구는 대부분 동화교육과 연계된 것들이 대부분이며, 환경교육과 연계된 연구는 숲 체험, 자연체험학습 등을 제외하고는 많이 부족한 것으로 나타났다. 따라서 정서지능과 환경교육과의 연관성을 살펴보기 위해서는 정서지능 향상에 큰 효과가 검증된 동화를 매체로 활용하면 효과적일 것이라고 가정할 수 있다. 따라서 환경동화를 활용한 환경교육을 통해 정서지능 향상에 대한 연구의 방향을 설정해 볼 수 있다. 이와 더불어 정서지능 향상에 효과가 검증된 교구인 감정카드를 같이 활용해서 연구를 진행한다면 환경교육을 통한 정서지능 향상의 연구에 더욱 효과적일 것으로 예상할 수 있다.

따라서 본 연구는 감정카드를 활용한 환경동화 수업을 구안하고 적용하여 이러한 방식의 정의적 환경교육이 초등학생의 환경 친화적 태도와 정서지능에 긍정적인 영향을 미치는 지를 심층적으로 탐색해보고자 한다.

Ⅲ. 연구 방법

1. 연구 대상

본 연구는 경기도 군포시에 위치한 B초등학교 2학년에 재학 중인 4개 학급 140명 학생을 대상으로 진행하였다. 연구대상 학교에 2학년이 총 8개 학급으로 구성되었으나 인원수가 동일하고, 예비 검사(국어 학업성적 평균)를 통해 동질 집단으로 판명된 4개 학급을 연구 집단으로 선정하였다. 연구대상으로 선정된 4개 학급은 모두 정원이 35명으로 구성되었으며, 동화 관련 국어 학업능력 평가 결과를 바탕으로 독립표본 t-검정을 실시한 결과 동질 집단임을 확인하였다.

2개 학급의 실험집단에는 감정카드를 활용한 환경동화수업을 실시하였고, 2개 학급의 통제집단에는 교육과정에 따른 일반적인 수업을 실시하였다. 검사요인을 제외한 순수 실험 효과만을 얻기 위하여 제1실험집단과 제1통제집단에 대해서는 사전검사를 실시하고, 제2실험집단과 제2통제집단에 대해서는 실시하지 않았으며, 사후검사는 네 집단 모두 실시하였다.

[표 III- 1] 연구대상의 분포

학년	구분	사전검사	실험처치	사후검사
초등학교 2학년	제1실험집단	35명	0	35명
	제1통제집단	35명		35명
	제2실험집단		0	35명
	제2통제집단			35명

2. 연구 절차

본 연구를 수행하기 위한 연구절차와 기간은 아래 표와 같다. 연구기간은 2016년 9월 5일부터 12월 15일까지 15주 동안 진행되었다. 연구자는 우수환경도서 10권을 선정하여, 창의적 체험활동 시간에 1주 2회씩 총 20차시 수업을 진행하였다. 수업은 실험집단을 대상으로 감정카드를 활용한 환경동화수업 모형을 바탕으로 실시하였으며, 비교집단은 같은 기간 동안 교육과정에 따른 일반적인 수업을 실시하였다.

본 연구는 연구 주제의 선정, 문헌조사를 통한 선행연구조사, 연구 문제 선정, 감정카드를 활용한 환경동화수업 교수-학습 과정안 구안과 실시, 사후 검사 실시, 연구결과물 정리와 보고서 작성 순으로 실시하였다. 연구 절차와 기간을 정리하면 [표 III-2]와 같다.

[표 III- 2] 연구 절차와 기간

단계	주요내용	기간
기초 계획 수립	연구 주제 선정	2016.05-
	환경교육관련 문헌연구 고찰과 선행연구	2016.08
	연구 문제 선정	2016.08-
		2016.08
	설문지 작성	2016.08
연구 와 실행	감정카드 활용 환경동화수업 교수-학습 과정안 구안	2016.09-
	정서지능, 환경 친화적 태도 사전 검사 실시	2016.09
	감정카드 활용 환경동화수업 수업 적용	2016.09-
		2016.12
	사후 검사 실시	
정리	연구 결과 분석과 논의	2017.01-
	연구 결과물 정리와 보고서 작성	2017.04

3. 연구 설계

1) 실험가설

연구의 목적을 토대로 설정한 연구 문제는 크게 세 가지로 첫째, 감정카드를 활용한 환경동화 수업을 받은 학생과 받지 않은 학생간의 환경친화적 태도와 정서지능의 차이, 둘째, 감정카드를 활용한 환경동화 수업이 초등학생의 환경친화적 태도에 미치는 영향, 셋째, 감정카드를 활용한 환경동화 수업이 초등학생의 정서지능에 미치는 영향이다. 이 세 가지 연구문제를 바탕으로 설정한 구체적인 실험가설은 다음과 같다.

가. 감정카드를 활용한 환경동화수업을 받은 학생과 받지 않은 학생간에는 차이가 있을 것이다.

나. 감정카드를 활용한 환경동화수업을 받은 학생은 감정카드를 활용한 환경동화수업을 받지 않은 학생보다 환경친화적 태도가 높을 것이다.

다. 감정카드를 활용한 환경동화수업을 받은 학생은 감정카드를 활용한 환경동화수업을 받지 않은 학생보다 정서지능이 높을 것이다.

2) 솔로몬 4집단실험설계

위에서 설정한 가설 검증을 위해 본 연구에서 채택한 연구 설계는 솔로몬 4집단실험설계이다. 솔로몬 4집단설계에 대하여 채서일(2005)은 외생변수의 영향력을 가장 철저히 제거할 수 있기 때문에 내적·외적 타당성의 확보가 좋아 정밀하고 많은 정보를 얻어낼 수 있는 이상적인 설계모형이라고 설명하였다. 그리고 남궁근(2017)은 외재적 변수의 효과와 사전측정의 효과, 측정과 처리의 상호작용효과 등 내적 타당성의 저해요인에 가장 강력한 통제수단을 제공하는 가장 강력한 실험설계 유형이라고 볼 수 있다고 하였다.

본 연구에서 활용한 솔로몬 4집단실험설계(Solomon four-group design)는 다음과 같다.

[표 III-3] 솔로몬 4집단실험설계

집단	사전검사	실험처치	사후검사
EG ₁ (제1실험집단)	O ₁	X	O ₃
CG ₁ (제1통제집단)	O ₂		O ₄
EG ₂ (제2실험집단)		X	O ₅
CG ₂ (제2통제집단)			O ₆

출처: 남궁근, 2015.

본 연구는 기존의 책을 읽고 내용을 확인하는 인지적 방법의 환경동화 수업과 달리 감정카드를 활용하여 정의적인 방법으로 환경교육을 새롭게 시도하는 실험연구이다. 따라서 더욱 인과적 추론의 정확성을 확보하기 위해서 내적 타당성을 저해하는 다른 변수들을 제거할 필요가 있었다. 따라서 솔로몬 4집단설계는 시간 경과로 인해 나타날 수 있는 조사 집단의 특성변화인 성숙요인, 연구자의 의도와 관련 없이 일어난 사건으로 결과에 영향을 미칠 수 있는 사건인 역사요인, 실험 실시 전과 실시 후에 동일한 검사를 반복하는 경우에 실험 참가자들이 검사에 대한 친숙도가 높아져서 측정치에 영향을 미치는 현상인 검사요인 등을 통제하는 것에 매우 효과적인 설계방식이므로 본 연구의 설계방법으로 채택하였다.

4. 검사 도구

1) 환경 친화적 태도 측정

본 연구에서 감정카드를 활용한 환경동화수업이 초등학생의 환경 친화적 태도에 미치는 영향을 살펴보기 위한 검사 도구로 타당도와 신뢰도가 검증된 두 가지 검사 도구를 바탕으로 제작하였다. 첫 번째로 CHEAKS(Children's Environment Attitudes and Knowledge)를 토대로 제작한 환경도서를 활용한 독서·논술 수업이 초등학생의 환경 친화적 태도에 미치는 효과를 연구한 천정길(2008)의 검사도구를 바탕으로 수정하고 보완하였다. 또한 측정대상이 초등학교 저학년인 점을 고려하여 두 번째로 유아의 환경 친화적 태도 측정에 많이 활용되는 Musser와 Diamond(1999)가 제작한 CATES-PV(The Children's Attitudes toward the Environment Scale-preschool version)를 번안·수정하여 개발된 자연 친화적 교육활동이 유아의 감성지능과 환경 친화적 태도에 미치는 영향을 연구한 전해인(2014)의 검사 도구를 바탕으로 수정하고 보완하여 본 연구의 검사 도구를 제작하였다.

환경 친화적 태도의 검사 문항은 자연 친화적 태도 10문항, 환경보전 태도 15문항으로 총 25문항으로 구성되어 있다. 자연 친화적 태도를 알아보는 12문항 내용은 동물과 식물에 대한 사랑과 관심, 자연환경에 대한 선호도, 생명 존중의식에 대한 내용으로 구성되어 있다. 환경보전태도를 알아보는 13문항 내용은 환경오염과 보호에 대한 관심, 환경 윤리의식, 자원 절약 정신, 환경 위생에 대한 태도의 내용들로 구성되어 있다. 또한 조사 결과를 바탕으로 SPSS 23.0 통계 프로그램을 활용하여 전체 문항과 문항 내용별 신뢰도를 검증하였다. 신뢰도 측정을 통하여 산출된 전체문항의 크론바하 알파 계수는 0.872로 양호했으며, 문항 내용별 신뢰도의 결과도 양호함을 확인하였다. 검사 도구의 세부적인 내용과 문항 내용별 신뢰도는 [표 III-4]와 같다.

[표 III-4] 환경 친화적 태도 검사 도구 문항 세부 내용

구분	내용	문항	신뢰도 (Cronbach의 알파)
자연 친화적 태도	동식물에 대한 관심	15, 16, 21	.82
	자연환경 선호도	2, 1, 25	.78
	생명 존중의식	4, 16, 22	.71
	환경오염 관심	1, 5, 6	.75
환경보전 태도	환경보호 관심	8, 11, 23	.82
	환경 윤리의식	14, 18, 24	.81
	자원 절약 정신	3, 12, 17, 13	.75
	환경 위생 태도	7, 20	.85
합계		25문항	.87

기존의 검사 도구를 연구자가 수정하고 재구성한 검사 도구이기 때문에 그 타당성을 확보하기 위하여 안면 타당도로 검증하였다. 환경교육 전공 대학원생 4명, 초등학교 과학교사 2명, 초등학교 담임교사 4명에게 설문지 검토를 의뢰하였다. 전문가 10명의 의견을 참고하여 설문지를 수정하고 보완하였다. 그리고 연구 대상이 아닌 동일한 교육환경과 교육수준의 2학년 다른 학급 학생들에게 조사하여 설문 문항의 내용과 서술 방식 등을 조절하였다.

환경 친화적 태도 검사는 설문지 방식으로 진행하였다. 연구 대상이 2학년인 점을 고려하여 정확한 문항 내용의 이해를 위하여 연구자가 각 문항을 직접 읽어주고 연구대상이 답안을 작성할 수 있도록 하였다.

설문지는 리커트형 5점 척도 문항으로 구성하였다. 학생들이 각 문항에 대하여 ‘매우 그렇다’에 응답했을 경우에는 5점, ‘그렇다’는 4점, ‘보통이다’는 3점, ‘아니다’는 2점, ‘절대 아니다’는 1점으로 부여하였다. 5점에 가까울수록 환경 친화적 태도가 높은 것으로, 점수가 낮을수록 환경 친화적 태도가 낮은 것으로 평가하였다. 총점은 하위 25점에서 상위 125점

이며 총점을 토대로 환경 친화적 태도의 점수를 판단하였다.

2) 정서지능 측정

본 연구에서 감정카드를 활용한 환경동화수업이 초등학생의 정서지능에 미치는 영향을 살펴보기 위한 검사 도구로 문용린(1997)이 Mayer와 Salovey(1990)의 정서지능 초기모형을 토대로 개발하고 대교 교육과학연구소가 제작하고 표준화작업을 한 초등학교 저학년용 1·2학년 정서지능 검사를 활용하였다. 초등학교 저학년용(1·2학년) 정서지능 검사는 총 47개 문항으로 구성되어 있는 초등학교 고학년용 정서지능 검사를 저학년이 이해할 수 있게 서술방식을 변경하고 불필요한 문항을 삭제하여 개발되었다(문용린 외, 1998). 이 검사지는 정서인식 능력, 정서표현 능력, 감정이입(공감) 능력, 정서조절 능력의 네 가지 영역을 측정하도록 구성하였다.

초등학교 저학년용 정서지능 검사 문항은 정서지능의 5가지 영역 중에서 저학년 수준에 맞게 4가지 하위 영역으로 정서인식 5문항, 정서표현 5문항, 감정이입 5문항, 정서조절 7문항 총 22문항으로 구성되었다. 또한 문항 개발 과정에서 측정된 영역별 문항의 신뢰도 결과를 통해 검사지의 신뢰도가 양호함을 확인할 수 있다. 초등학교 저학년용 정서지능 검사의 4가지 하위 영역별 문항과 신뢰도는 다음 [표 III-5]와 같다.

[표 III-5] 정서지능 검사의 영역별 문항과 신뢰도(문용린, 1997)

영역	구분	문항	신뢰도 (Cronbach의 알파)
정서인식	자신의 감정인식	4, 5	0.78
	타인의 감정인식	1, 2, 3	
정서표현		6, 10, 11, 13, 14	0.66
감정이입		7, 8, 9, 18, 19	0.68
정서조절	자신의 감정조절	12, 15, 16, 21	0.79
	타인의 감정조절	17, 20, 22	
합계		22문항	0.73

초등학교 저학년용 정서지능 검사는 설문지 방식으로 진행하였다. 연구 대상이 2학년인 점을 고려하여 정확한 문항 내용의 이해를 위하여 연구대상이 연구자가 읽어준 문항을 듣고 설문지를 보고 다시 읽으며 자신의 정서 상태의 강도에 해당되는 번호를 체크하는 방식으로 답안을 작성할 수 있도록 하였다.

설문지의 각 하위 영역별 문항마다 제시된 3개의 정서 상태 강도 중에서 학생들이 응답한 번호를 보고 해당되는 점수를 부여하고 합산한다. 설문지는 리커트형으로 구성되었으며, 학생들이 각 문항에 대하여 ‘항상 그렇다’에 응답했을 경우에는 2점, ‘가끔 그런 편이다’는 1점, ‘그렇지 않다’는 0점으로 계산하였다. 2점에 가까울수록 정서지능이 높은 것으로, 점수가 낮을수록 정서지능이 낮은 것으로 평가하였다. 총점은 하위 0점에서 상위 44점이며 각 문항별 점수의 총합이 연구대상의 정서지능의 점수이다.

5. 실험 과정

본 연구의 실험 과정은 [표 III-6]과 같다.

[표 III-6] 실험 과정

일시	실험처치	대상
9월 5일 - 9월 12일	사전검사(설문조사)	제1실험집단
		제1통제집단
9월 13일 - 12월 8일	실험(수업)	제1실험집단
		제2실험집단
		제1실험집단
12월 9일 - 12월 15일	사후검사(설문조사)	제2실험집단
		제1통제집단
		제2통제집단

6. 수업 구안과 적용

1) 목표

감정카드를 활용한 환경동화수업의 목표는 이 수업을 통하여 학생의 환경 친화적 태도를 향상시키고, 학생 자신의 정서를 인식 및 표현하고 상대방의 정서를 공감하며 부정적인 정서를 조절하고 긍정적인 정서를 향상시키는 것에 있다. 기존의 인지적 방법 중심의 환경동화수업과 비교하여, 환경 주제에 대한 정의적 방식의 수업을 통해 학생의 환경 친화적 태도와 정서지능의 향상을 확인하고자 한다. 정의적인 환경동화수업을 통해 효과적인 환경 교수학습방법을 찾고, 환경교육과 정서지능간의 관계에 대해서도 시사점을 찾고자 한다.

환경 친화적 태도와 정서지능 구성요소에 따른 감정카드를 활용한 환경동화수업의 세부적인 교육목표는 다음 [표 III-7]과 같다.

[표 III-7] 감정카드를 활용한 환경동화수업 세부 목표

구성요소	목표
환경 친화적 태도	감정카드를 통해 환경동화 주제를 접하고 느낌을 많이 표현하면서 자연을 친숙하게 생각하는 마음과 환경을 보전하려는 마음을 기를 수 있다.
정서인식	감정카드를 통해 환경동화 속 등장인물의 감정을 인식하고 이해하는 과정을 통해 자신의 감정과 타인의 감정을 인식하고 이해할 수 있다.
정서표현	감정카드를 활용하여 환경동화 속 등장인물의 마음을 표현하는 과정을 간접적으로 경험하고 자신의 마음을 표현하는 활동을 통해 자신과 타인이 느끼는 마음이나 기분을 알맞은 말이나 행동으로 나타낼 수 있다.
감정이입	감정카드를 활용하여 환경동화 속 등장인물과 상황의 분위기나 감정을 느끼고 이해하는 과정을 통해 타인의 마음을 공감할 수 있다.
정서조절	환경동화 속 위기 상황이 해결되는 과정을 감정카드를 통해 이야기를 나누면서 정서를 조절하는 과정을 살펴보게 되고 자신의 정서를 조절하는 경험을 할 수 있다.

2) 환경동화 선정 과정

(1) 선정 기준

환경 친화적 태도와 정서지능 향상을 위한 환경동화를 선정하는 작업은 감정카드를 활용한 환경동화수업의 효과를 결정하는 중요한 역할을 한다.

본 연구에서는 ‘환경부 우수 환경도서’의 책 중에서 다음의 기준에 따라 연구도서를 선정하였다. ‘환경부 우수 환경도서’는 환경부에서 환경보

전의 지혜를 담은 우수한 책을 국민에게 널리 알리고자 유아·청소년·일반인 등 6개 분야에서 2년에 한 번씩 공모를 받아 선정되는 환경도서들을 말한다. ‘환경부 지정 우수 환경도서’에 대한 심사는 학계, 출판·문화계, 언론계, 환경단체 등 다양한 분야에서 활동하고 있는 전문가들이 진행하고 두 차례의 엄격한 심사를 거쳐 우수 환경도서로 선정한다. 따라서 ‘환경부 우수 환경도서’는 환경동화수업 실험 진행에 도움을 줄 수 있는 사회적인 보편성과 그 가치를 인정받은 연구 자료라고 할 수 있다. 이 우수 환경도서 목록 중에서 본 연구의 목적과 부합하는 도서 10권을 다음의 기준을 토대로 선정하였다.

- 가. 초등학교 2학년 아동 연령과 발달수준에 적합하며 지식수준과 흥미를 고려하여 글과 그림이 균형적으로 구성되어 있는 책
- 나. 환경 친화적 태도의 세부 내용인 동식물에 대한 관심, 자연환경 선호도, 생명 존중의식, 환경오염 관심, 환경보호 관심, 환경 윤리의식, 자원 절약 정신, 환경 위생에 대한 태도의 주제로 구성된 책
- 다. 환경 친화적 주제 속에서 등장인물의 감정 상태가 표현되어 있어 공감할 수 있고 감정카드와 관련하여 다양한 정서적 경험을 할 수 있는 책
- 라. 정서지능의 하위영역인 정서인식, 정서표현, 감정이입(공감), 정서 조절 능력과 연관된 수업활동을 가능하게 하는 이야기 구조(등장인물, 배경, 줄거리, 갈등상황 등)를 체계적으로 갖춘 책

(2) 선정 도서

선정 도서 목록은 다음 [표Ⅲ-8]과 같다.

[표Ⅲ-8] 감정카드를 활용한 환경동화수업에 활용된 선정 도서 목록

환경 친화적 태도	정서 지능 영역	동화명	지은이	출판사	내용
생명 존중 의식	정서인식 정서표현 감정이입 정서조절	나무는 숲을 기억 해요	로시오 마르티 네스	노란 상상	나무꾼이 심은 나무 한 그루가 자라고 자라 근사한 탁자로 다시 태어난다. 사람들 삶속으로 들어간 작은 탁자는 많은 사람과 함께하며 사람들의 행복과 슬픔과 함께하며 나이를 먹는다. 저자는 작고 낡은 탁자의 행복한 여행을 통해 영원히 지속되는 삶에 대해 이야기 한다. 숲 속의 나무로 만들어진 탁자와 사람과 자연이 함께 공존하는 세상에 대해 이야기 한다.
환경 오염 관심	정서인식 정서표현 감정이입 정서조절	인어는 기름바 다에서 도 숨을 쉴 수 있나요	유다정	미래 아이	미래 어린이들에게 해양오염의 심각성을 깨닫게 함으로써 조용히 우리 곁에서 우리를 숨 쉬게 해 주는 터전인 환경의 진정한 소중함에 대해 다시 생각해 보게 하는 계기를 만들어 주는 이야기이다.
동식물 에 대한 관심	정서인식 정서표현 감정이입 정서조절	리디아 의 정원	사라 스튜어 트	시공 주니어	리디아는 아버지의 실직으로 인한 가난으로 부모와 떨어져서 대도시의 외삼촌 집에 가서 더부살이를 하게 된다. 시런 속에서도 순수한 마음과 꽃을 통해 희망을 잃지 않는 주인공으로부터 교훈을 주는 동화책이다.

환경 위생에 대한 태도	정서인식 정서표현 감정이입 정서조절	죽음의 먼지가 내려와 요	김수희	미래 아이	<p>늘 함께했던 단짝 친구를 미세먼지로 인한 폐암으로 잃고 자신도 예기치 않은 질병 때문에 고통 받게 되면서, 맑은 하늘을 보고 깨끗한 공기를 마시고 싶다고 간절하게 외치는 주인공의 목소리를 통해 우리의 숨통을 조여 올 미세먼지와 그로 인한 대기 오염의 위험을 깨닫고, 마음껏 숨 쉴 수 있는 환경을 지키기 위해 함께 노력해 나갈 것을 이야기하고 있다.</p>
환경 윤리 의식	정서인식 정서표현 감정이입 정서조절	수달이 오던날	김용안	시공 주니어	<p>우리나라에 하나밖에 없는 수달 보호 시설인 ‘한국수달연구센터’에 로드킬을 당해 어미를 잃은 새끼 수달이 들어온다. 센터에서 연구원으로 일하는 주인공은 홀로 낯선 곳에 온 새끼 수달이 센터에 적응하고 자연으로 돌아갈 때까지 정성스레 돌보며 그 과정을 관찰 일기로 남긴 이야기이다. 낯선 환경에 적응하는 과정, 자연과 엄마에 대한 그리움이 묻어나는 가슴 아픈 이야기이다.</p>
동식물 에 대한 관심	정서인식 정서표현 감정이입 정서조절	아빠한 테 가고 싶어요	유다정	미래 아이	<p>우리 인간들로 인해 어려움에 처한 동물들의 딱한 사정을 보여주면서 동물들의 대안 이동 통로인 ‘생태 통로’의 필요성과 중요성을 일깨우는 환경 이야기이다.</p>

자원 절약 정신	정서인식 정서표현 감정이입 정서조절	너에겐 고물 나에겐 보물	허은미	창비	지푸라기는 자기가 버린 곰 인형이 새 주인을 만나 행복 해하는 모습을 본 후 고물을 찾으러 가는 할아버지를 따라 길을 나선다. 하룻밤 동안 쓰 레기통 300여 개를 비우는 쓰 레기차, 음식물 쓰레기가 아닌 것을 버리는 사람들 때문에 괴로워하는 음식물 쓰레기차, 종이와 철, 플라스틱을 수거하 는 재활용 쓰레기차, 그리고 지구에서 사라진 공룡이 차레 로 화자로 등장, 우리가 버린 쓰레기가 어떻게 모아지고 분 류되고 처리되는지 하나하나 구체적으로 보여준다.
환경 보호 관심	정서인식 정서표현 감정이입 정서조절	한조각 의 꿈	플로 랑스 랑글 로와	파인 앤곳	『한 조각의 꿈』은 동물 친 구들의 모습을 통해서 개발이 라는 이름으로 자연을 무참히 짓밟고 자연을 망가뜨린 사람 들을 보여주는 동화이다. 사람 들은 자연을 아프게 해야만 더 나은 삶이 보장된다고 생 각했고, 개발을 통해 자연을 오염시키고 파괴했다. 그러자 지구는 동물 친구들의 마을처 럼 파란 하늘을 볼 수 없게 되었고, 사람들의 몸도 아프기 시작했다. 이 동화는 그러한 환경문제를 친근한 동물들을 통해 알려주고, 오염을 줄이기 위해서 어떻게 해야 하는지를 알려준다.

자연환경 선호도	정서인식	나무들 의 어머니	지네트 윈터	미래 아이	왕가리 마타이는 케냐 여성들 을 설득하여 나무 심기의 중 요성을 알리고, 그린벨트 운동 을 시작하여 아프리카를 초록 세상으로 만들기 위해 노력했 다. 이 책은 나무는 현재가 아 닌 미래의 지구와 그 위에 사 는 사람들을 위한 것이라는 왕가리의 말을 통해 우리 아 동들에게 나무 심기 운동의 중요성과 방법을 가르쳐주는 소중한 이야기이다.
	정서표현 감정이입 정서조절				
환경 보호 관심	정서인식 정서표현 감정이입 정서조절	지구야 내가 널 지켜 줄게	사토 가시와	키즈엠	지구야, 내가 널 지켜 줄게는 지구에게 함부로 하는 우리들 의 모습을 민우에 투영하여 표 현했다. 민우의 부탁을 묵묵히 들어주던 지구는 결국 병에 걸 리게 되고 병들고 아픈 지구를 구하려면 결국 우리들의 노력 이 필요하다는 것을 알려 주는 에너지 환경 이야기이다.

3) 수업모형

본 연구에서는 김혜영(2015)의 스토리텔링 환경교육 교수-학습 모형과 감성역량 강화 프로그램(서울시 유아교육진흥원, 2012), 그림카드를 활용한 정서지능 프로그램(이영숙, 2011), 감정카드를 활용한 공감훈련 프로그램(김운태, 2013)을 수정하고 보완하여 감정카드를 활용한 환경동화수업의 교수-학습 모형을 구안하였다. 이 수업모형은 정서지능의 하위 영역을 중심으로 2학년 아동의 정서지능을 향상시킬 수 있는 방향으로 구안하였다.

[표 III-9] 감정카드를 활용한 환경동화수업의 교수 학습 모형

단계	정서지능 영역	교수 학습 활동 <활동주제(●), 구체적 활동(☞)>
1단계 감정 인식하기	정서인식	<ul style="list-style-type: none"> ● 그림책의 제목을 탐색하고 내용 감상하기 ● 그림책 속 등장인물과 내용 회상하기 ● 그림책 속에 나타난 등장인물의 감정에 대해 이야기하기 ☞ 이야기 들으며 감정 언어 말하기(감정카드)
2단계 감정 발견하기	정서표현 감정이입 (공감)	<ul style="list-style-type: none"> ● 등장인물 감정의 변화과정에 대해 이야기하기 ☞ 감정 언어 말판 놀이하기 (감정카드) ● 자신과 주변 인물의 감정에 대해 생각해 보기 ☞ 감정카드 분류하고 경험 말하기
3단계 감정 공감하기	감정이입 (공감) 정서조절	<ul style="list-style-type: none"> ● 그림책 속의 등장인물 또는 생활 속 주변 인물이 되어 생각해 보기 ☞ 이야기 속 인물 되어보기(햇시트 놀이) ● 그림책 속의 등장인물이 되어 갈등과 위기 상황을 해결해 보기 ☞ 내가 00이라면?(20초 스피치)
4단계 감정 표현하기	정서인식 감정이입 (공감) 정서표현	<ul style="list-style-type: none"> ● 그림책 속의 상황과 유사한 자신의 경험 이야기 해 보기 ☞ 감정 마인드맵 그리기 ● 그림책을 통해 학습자가 경험한 다양한 감정을 언어, 신체, 미술 등의 활동으로 표현해 보기 ☞ 마지막 장면 상상하여 표현하기(말하기, 연극, 그리기 등)

위의 각 단계별 구체적으로 살펴보면 다음과 같다. 첫째 감정 인식하기 단계이다. 이 단계에서는 그림책을 살펴보고 이야기와 등장인물 등을 이해하면서 자신의 감정을 인식하는 단계이다. 먼저 교사는 그림책의 표지와 제목을 보여주고 아동들이 떠오르는 감정 언어를 말하게 하면서 그림책에서 연상되는 감정을 잘 느낄 수 있도록 편안한 분위기를 조성한다. 다음으로 교사가 그림책을 한 장면씩 보여주고 아동들에게 내용을 읽어주면서 감상의 시간을 가진다. 감상 시간이 끝난 후 교사는 아동들

에게 그림책 속 등장인물, 등장물, 내용에 대해 질문을 하며 다시 한번 그림책의 내용을 살펴본다. 일반적인 그림책 읽기 수업이라면 이 과정에서 수업이 종료된다. 그러나 이 모형에서는 그림책의 내용을 아동들과 이해하는 시간을 가질 때 감정카드를 활용한 감정 언어 말하기 활동을 진행한다. 감상시간이 끝난 후 교사는 이야기에서 등장한 장면, 등장인물, 등장물에 대해서 물어보면서 어떤 마음이 들었는지 감정카드를 뽑아 발표하게 한다. 아동들은 이야기를 듣고 그림을 보고 느낀 자신들의 다양한 감정들에 해당하는 감정카드를 선택하여 자유롭게 발표하면서 그림책을 다시 한번 기억하고 자신의 마음을 확인하는 시간을 갖는다.

둘째 감정 발견하기 단계이다. 이 단계에서는 그림책 속에 나타난 등장인물과 관련한 이야기에서 변화해가는 다양한 감정들을 구체적으로 표현하고 이와 비슷했던 일을 떠올려보면서 감정을 이입해보는 단계이다. 먼저 교사는 그림책 속 등장인물과 관련된 감정이 변화해가는 과정을 말판 놀이를 통해 아동들이 이해할 수 있도록 지도한다. 감정언어 말판 놀이란 말판에 적힌 각각의 이야기 장면에서 느껴지는 감정카드를 찾고, 이야기 순서에 따라 찾은 감정카드를 나열해 보면서 이 이야기에서 어떻게 감정이 변해가는지를 아동들이 살펴보게 하는 놀이이다. 다음으로 말판 놀이에서 찾은 감정카드를 다시 살펴보고 긍정적인 감정카드와 부정적인 감정카드로 분류해보면서 다양한 감정들을 이해해 보는 시간을 갖는다. 마지막으로 앞 활동에서 찾은 감정카드들을 가지고 자신의 경험을 떠올려보고 비슷한 마음을 느꼈던 자신들의 경험을 발표하는 시간을 통해 감정을 이입해보는 기회를 제공한다. 이 두 번째 단계까지가 1차시 수업으로 이루어진다.

셋째 감정 공감하기 단계이다. 이 단계에서는 둘째 단계에서 경험했던 감정 이입 활동을 좀 더 구체적으로 진행해 보는 단계이다. 먼저 그림책 속의 등장인물과 관련한 구체적인 이야기들을 아동들과 같이 나누어보는 시간을 갖는다. 이어서 교사는 아동들이 그림책 장면들을 떠올리고 느꼈

던 감정들을 되돌아보면서 그림책 속 등장인물이 되어 보는 활동을 진행한다. 교육연극에서 많이 활용하는 핫시트 놀이를 적용하여 교실 앞에 의자를 준비하고 아동들이 그림책 속의 등장인물이 되어 보는 시간을 갖는다. 그림책 속에 나오는 다양한 등장인물들을 모두 떠올려보고 원하는 역할을 하게 한다. 친구들이 나오면 다른 친구들은 앞에 나온 등장인물에게 궁금했던 질문을 자유롭게 하며, 핫시트에 앉은 친구들은 그림책 속의 등장인물의 입장이 되어 대답한다. 이때 교사는 아동들이 질문을 하고 대답할 때 반드시 감정언어 또는 감정카드를 사용하도록 안내한다. 이 활동을 통해 아동들이 직접 그림책 속 등장인물과 관련한 감정들을 느껴보는 구체적인 감정 이입의 기회를 가질 수 있다. 다음으로 교사는 그림책의 이야기 장면 중에서 갈등 및 위기 상황의 장면과 그것이 해결되는 과정의 장면을 선정하여 아동들에게 제시하면서 각각의 장면에서 떠오르는 감정카드를 뽑게 하여 같이 이야기를 나눈다. 교사는 부정적인 감정들이 어떻게 긍정적인 감정으로 바뀌게 되었는지 아동들에게 질문하여 부정적인 감정을 조절하는 과정들을 아동들이 스스로 생각할 수 있도록 유도한다. 또한 이와 비슷했던 경험들을 아동들이 자유롭게 이야기할 수 있도록 한다. 마지막으로 그림책 속 주인공이 된다면 앞에서 제시한 갈등과 위기 상황에서 어떻게 행동할 것인가를 20초 스피치 활동을 통하여 모두가 발표하는 시간을 갖는다. 이때 교사는 ‘내가 00이라면?’ 20초 스피치 발표 시에 감정언어를 사용하여 이야기할 수 있도록 안내한다. 이 활동을 통해 아동들은 부정적인 정서를 긍정적인 정서로 변화시킬 수 있는 정서조절의 경험을 갖게 된다. 학생들이 감정을 구분하고 감정언어를 사용하여 감정에 이름 붙이는 것을 배우면 자신의 행동을 조절하는 능력이 향상된다(Lasala et al., 2012).

넷째 감정 표현하기 단계이다. 이 단계는 그림책을 통해 보고, 듣고, 이야기하면서 경험한 다양한 감정들을 다양한 방법으로 표현해 보는 단계이다. 먼저 교사는 그림책 속에서 아동들과 이야기한 다양한 감정들 중 많이 나온 감정카드들을 제시하고 아동들이 그림책의 장면이나, 일상

생활 속에서 그 감정이 언제 들었는지 자유롭게 마인드맵으로 작성하게 한다. 감정 마인드맵 활동을 통해 아동들은 자신들이 느끼는 정서를 다시 확인하고 표현하는 기회를 가질 수 있다. 다음으로 그림책의 마지막 다음 장면을 상상하여 다양한 방법으로 표현하기 활동을 수행한다. 이때 교사는 이 그림책의 최후의 장면에서 자신이 느끼고 싶은 마음의 감정카드를 모듬이 상의하여 뽑게 한 후 이 감정카드를 표현할 수 있는 장면을 모듬원들이 협력하여 만들 수 있도록 한다. 이때 마지막 장면은 그림으로 표현해도 되고, 이야기로 발표해도 되고, 역할극으로 표현해도 된다. 교사는 모듬끼리 자유롭게 상의하여 원하는 표현 방법을 선택하여 자신의 모듬이 선택한 감정을 편안하게 표현할 수 있도록 격려한다. 자유로운 감정표현을 통한 마지막 장면 상상 발표가 끝나면 아동들은 각 모듬이 어떤 감정을 표현했는지 알아맞히는 시간을 통해 다양한 감정을 확인해 볼 수 있다. 이 단계를 통하여 아동들은 자신이 느끼는 감정을 자유롭게 표현하고 친구들이 이야기하는 다양한 감정을 인식하고 느낄 수 있는 시간을 가질 수 있다. 이 세 번째, 네 번째 단계가 1차시 수업을 이룬다. 따라서 감정카드를 활용한 환경동화수업은 환경동화책 한 권으로, ‘그림책을 활용한 감성교육활동 교수 학습 모형’의 첫 번째, 두 번째 단계를 활용하여 1차시 수업을 진행하고, 세 번째 네 번째 단계를 활용하여 1차시 수업을 진행하여 총 2차시 수업을 진행할 수 있다.

4) 수업 적용 계획 및 활동

위에서 제시한 감정카드를 활용한 환경동화수업 모형을 창의적 체험활동 시간에 주당 2시간을 확보하여 총 20차시의 지도계획을 수립하였다.

감정카드를 활용한 환경동화수업은 환경동화 1권의 수업을 2차시로 진행하였다. 우수환경도서 10권으로 2016년 9월 5일부터 12월 15일까지 약 3개월 동안 총 20차시 수업을 진행하였다. 감정카드를 활용한 환경동화수업의 차시별 계획은 다음 [표 III-10]과 같다.

[표 III- 10] 감정카드를 활용한 환경동화수업 차시별 계획

차 시	환경동화	활동내용	환경 친화적 태도 영역	정서지능 영역
1	나무는 숲을 기억해요	- 이야기 들으며 감정 언어 말하기 - 감정 언어 말판 놀이하기 - 감정카드 분류하고 경험 말하기	생명존중의식	정서인식 정서표현 감정이입 (공감)
2	나무는 숲을 기억해요	- 이야기 속 인물 되어보기(햇시트) - 내가 00이라면?(20초 스피치) - 감정 마인드맵 그리기 - 마지막 장면 상상하여 표현하기	생명존중의식	정서인식 정서표현 감정이입 (공감)
3	인어는 기름바다에서 도 숨을 쉴 수 있나요	- 이야기 들으며 감정 언어 말하기 - 감정 언어 말판 놀이하기 - 감정카드 분류하고 경험 말하기	환경오염 관심	정서조절 정서인식 정서표현 감정이입 (공감)
4	인어는 기름바다에서 도 숨을 쉴 수 있나요	- 이야기 속 인물 되어보기(햇시트) - 내가 00이라면?(20초 스피치) - 감정 마인드맵 그리기 - 마지막 장면 상상하여 표현하기	환경오염 관심	정서인식 정서표현 감정이입 (공감)
5	리디아의 정원	- 이야기 들으며 감정 언어 말하기 - 감정 언어 말판 놀이하기 - 감정카드 분류하고 경험 말하기	동식물에 대한 관심	정서조절 정서인식 정서표현 감정이입 (공감)
6	리디아의 정원	- 이야기 속 인물 되어보기(햇시트) - 내가 00이라면?(20초 스피치) - 감정 마인드맵 그리기 - 마지막 장면 상상하여 표현하기	동식물에 대한 관심	정서인식 정서표현 감정이입 (공감)
7	죽음의 먼지가 내려와요	- 이야기 들으며 감정 언어 말하기 - 감정 언어 말판 놀이하기 - 감정카드 분류하고 경험 말하기	환경 위생에 대한 태도	정서조절 정서인식 정서표현 감정이입 (공감)
8	죽음의 먼지가 내려와요	- 이야기 속 인물 되어보기(햇시트) - 내가 00이라면?(20초 스피치) - 감정 마인드맵 그리기 - 마지막 장면 상상하여 표현하기	환경 위생에 대한 태도	정서인식 정서표현 감정이입 (공감)
				정서조절

9	수달이 오던 날	<ul style="list-style-type: none"> - 이야기 들으며 감정 언어 말하기 - 감정 언어 말판 놀이하기 - 감정카드 분류하고 경험 말하기 	환경윤리의식	정서인식 정서표현 감정이입 (공감)
10	수달이 오던 날	<ul style="list-style-type: none"> - 이야기 속 인물 되어보기(햇시트) - 내가 00이라면?(20초 스피치) - 감정 마인드맵 그리기 - 마지막 장면 상상하여 표현하기 	환경윤리의식	정서인식 정서표현 감정이입 (공감) 정서조절
11	아빠한테 가고 싶어요	<ul style="list-style-type: none"> - 이야기 들으며 감정 언어 말하기 - 감정 언어 말판 놀이하기 - 감정카드 분류하고 경험 말하기 	동식물에 대한 관심	정서인식 정서표현 감정이입 (공감)
12	아빠한테 가고 싶어요	<ul style="list-style-type: none"> - 이야기 속 인물 되어보기(햇시트) - 내가 00이라면?(20초 스피치) - 감정 마인드맵 그리기 - 마지막 장면 상상하여 표현하기 	동식물에 대한 관심	정서인식 정서표현 감정이입 (공감) 정서조절
13	너에겐 고물 나에겐 보물	<ul style="list-style-type: none"> - 이야기 들으며 감정 언어 말하기 - 감정 언어 말판 놀이하기 - 감정카드 분류하고 경험 말하기 	자원 절약 정신	정서인식 정서표현 감정이입 (공감)
14	너에겐 고물 나에겐 보물	<ul style="list-style-type: none"> - 이야기 속 인물 되어보기(햇시트) - 내가 00이라면?(20초 스피치) - 감정 마인드맵 그리기 - 마지막 장면 상상하여 표현하기 	자원 절약 정신	정서인식 정서표현 감정이입 (공감) 정서조절
15	한조각의 꿈	<ul style="list-style-type: none"> - 이야기 들으며 감정 언어 말하기 - 감정 언어 말판 놀이하기 - 감정카드 분류하고 경험 말하기 	환경 보호 관심	정서인식 정서표현 감정이입 (공감)
16	한조각의 꿈	<ul style="list-style-type: none"> - 이야기 속 인물 되어보기(햇시트) - 내가 00이라면?(20초 스피치) - 감정 마인드맵 그리기 - 마지막 장면 상상하여 표현하기 	환경 보호 관심	정서인식 정서표현 감정이입 (공감) 정서조절

17	나무들의 어머니	<ul style="list-style-type: none"> - 이야기 들으며 감정 언어 말하기 - 감정 언어 말판 놀이하기 - 감정카드 분류하고 경험 말하기 	자연환경 선호도	정서인식 정서표현 감정이입 (공감)
18	나무들의 어머니	<ul style="list-style-type: none"> - 이야기 속 인물 되어보기(핫시트) - 내가 00이라면?(20초 스피치) - 감정 마인드맵 그리기 - 마지막 장면 상상하여 표현하기 	자연환경 선호도	정서인식 정서표현 감정이입 (공감) 정서조절
19	지구야 내가 넌 지켜줄게	<ul style="list-style-type: none"> - 이야기 들으며 감정 언어 말하기 - 감정 언어 말판 놀이하기 - 감정카드 분류하고 경험 말하기 	환경 보호 관심	정서인식 정서표현 감정이입 (공감)
20	지구야 내가 넌 지켜줄게	<ul style="list-style-type: none"> - 이야기 속 인물 되어보기(핫시트) - 내가 00이라면?(20초 스피치) - 감정 마인드맵 그리기 - 마지막 장면 상상하여 표현하기 	환경 보호 관심	정서인식 정서표현 감정이입 (공감) 정서조절

5) 검사자 간 일치도를 위한 교사 교육

2개의 실험집단 연구자인 두 명의 교사를 대상으로 감정카드를 활용한 환경동화수업의 목표, 교육활동 내용, 교수학습 방법, 활동에 필요한 자료, 평가 등에 대한 사전교육을 실시하였다. 두 실험집단에 두 명의 교사가 10회씩 나누어 들어가며, 실험이 실시되는 동안 두 명의 교사가 지속적으로 수업과 관련하여 의견을 교환하며 정의적 방식의 환경동화수업이 원활히 진행될 수 있도록 협의하였다. 또한 환경 친화적 태도와 정서지능 평가척도 활용에 대한 검사자간 일치도를 높이기 위해 2개의 실험집단과 2개의 통제집단의 연구자인 4명의 교사들을 대상으로 실험, 통제집단 소속이 아닌 초등학교 2학년 학생 2명을 대상으로 2회에 걸쳐 평가도구 검사를 실시한 후 측정항목에 따라 채점하도록 하였다. 1회 관찰 후

교사들 간의 불일치한 측정항목에 대해서 교사들과 연구자가 충분히 검토하여 2회 관찰 이후 채점 시에는 검사자 간 일치도를 높여서 평가도구를 최대한 정확하게 사용하도록 하였다. 교사 사전교육 및 검사자 간 일치도를 위한 실험은 모두 2016년 8월 다섯째 주에 실시하였다.

6) 감정카드를 활용한 환경동화수업 교수학습 모형 및 지도안의 타당도 검사

연구자가 선행 자료를 바탕으로 수정·보완하여 구안한 감정카드를 활용한 환경동화 수업 모형과 지도안을 평가받고, 그 결과를 바탕으로 모형을 수정하고 보완하여 수업 지도안을 완성하였다. 교수학습 모형과 지도안에 대한 검증 방법은 초등 교사 4인을 대상으로 교수학습 모형과 지도안의 구성 및 활동 방법에 대한 전반적 사항을 검사지로 작성하여 피드백을 받아 수정·보완하였다. 교육 경력 20년 이상의 교사 2인과 환경교육 대학원 전공 초등교사 2인으로 구성된 전문가 집단에게 의뢰하여 교수학습 모형과 지도안의 구성 및 활동 방법 등에 대한 타당도 평가를 실시한 결과, 각 항목의 전체 평균 점수는 5점 만점에 4.6점으로 높은 타당도를 나타내었다.

[표 III-11] 교수학습 모형과 지도안의 구성 및 활동 내용에 대한 타당도
평가 결과

	학습자료 의 효율성	내용구성 의 체계성	수준의 적합성	학생의 흥미도	활동 방법의 적절성	평균
나무는 숲을 기억해요	4.4	4.6	4.6	4.6	4.6	4.5
인어는 기름바다 에서도 숨을 쉴 수 있나요	4.6	4.5	4.6	4.6	4.5	4.5
리디아의 정원	4.5	4.3	4.7	4.7	4.4	4.5
죽음의 먼지가 내려와요	4.5	4.5	4.5	4.5	4.6	4.5
수달이 오던 날	4.8	4.5	4.7	4.8	4.6	4.6
아빠한테 가고 싶어요	4.6	4.3	4.7	4.5	4.5	4.5
너에겐 고물 나에겐 보물	4.8	4.6	4.8	4.6	4.3	4.6
한조각의 꿈	4.8	4.7	4.8	4.8	4.5	4.7
나무들의 어머니	4.6	4.8	4.7	4.7	4.7	4.7
지구야 내가 널 지켜줄께	4.4	4.5	4.4	4.8	4.5	4.5
평균	4.6	4.5	4.7	4.7	4.5	4.6

[표Ⅲ-12] 감정카드를 활용한 환경동화수업의 교수-학습 지도안 예시

감성중심 환경(동화)교육 교수·학습과정안(1차시)

교과		창의적 체험활동	지도 일시	9.12(월)	대상	2-6	지도 교사	강원형			
배움주제		환경동화를 통해 자연에서 느끼지는 다양한 감정 느끼고 표현하기			수업모형	감정카드를 활용한 환경동화수업 모형					
배움목표		환경동화(‘나무는 숲을 기억해요’)를 통해 자연에서 느껴지는 다양한 감정을 느끼고, 표현할 수 있다.									
감성지능요소		감정인식, 감정표현, 정서조절									
배움촉진 자료		교사	‘나무는 숲을 기억해요’ 도서, 감성 보드판								
		학생	감정카드, 이야기 말판, 포스트잇								
배움 단계	배움 과정	교수·학습활동					감성 지능 요소	시간 (분)	자료 (▶) 및 유의점 (※)		
		교사		학생							
도입	동기 유발 (발산)	■ 감성 브레인스토밍 - 나무에 대해 ‘감성 브레인스토밍’하기 T: 나무와 숲을 생각하면 떠오르는 감정을 이야기해 보자. T: (‘나무는 숲을 기억해요’ 책의 그림장면을 하나씩 보여주면서) 이 그림에서는 어떤 느낌이 들어요?			S: 편안해요. 반가워요. 좋아요. 포근해요. S: 귀여워요. 재미있어요. 신기해요. 아파요. 슬퍼요. 편안해요. 행복해요. 따뜻해요. 슬퍼요. 피로워요. 평화로워요.			감정 인식	5’	▶동화 (‘나무는 숲을 기억해요’)	
	배움 문제 확인	♣ ‘나무는 숲을 기억해요’를 읽으면서 다양한 감정을 느끼고 표현할 수 있다.									
		♣ 학습활동 안내 활동1 : 이야기 들으며, 감정 언어 말하기 활동2 : 감정언어 말판 놀이하기(감정카드 활용)									
전개	활동1 감정 인식하기 (수렴)	■ 이야기 들으며, 감정 언어 말하기 T: ‘나무는 숲을 기억해요’ 동화를 잘 들어보고, 각 장면에서 느껴지는 감정 언어를 이야기 해 봅시다.			S: (선생님을 중심으로 동글게 모여 앉아) ‘나무는 숲을 기억해요’ 동화를 감상한다. 또는 ppt로 동화를 감상한다.				7’	※동글게 앉고 교사가 책을 보여 주며 읽기	

배움 단계	배움 과정	교 수 · 학 습 활 동		감성 지능 요소	시간 (분)	자료(▶)) 및 유의점(※)
		교사	학생			
전개 (1차시)	<p>활동2</p> <p>감정 발견하기</p> <p>(재확인)</p>	<p>T: (각 장면을 보여주면서) 이 장면을 듣고, 여러분은 어떤 느낌이 드나요? 발표한 친구는 앞에 나와 칠판에 있는 감정카드를 보드판에 붙이세요.</p> <p>■ 감정카드 보고 문장 맞추기 놀이</p> <p>T: 모둠별로 문장카드를 가져가고 상의하여 어울리는 감정카드를 찾아 봅시다.</p> <p>T: 모둠별로 감정카드를 소개하고 이와 어울리는 문장카드 번호를 맞추는 모듬이 점수를 가져갑니다.</p> <p>T: 정리 문장카드를 모든 조에게 나누어주고 읽은 후 드는 느낌의 감정카드를 발표해 봅시다.</p>	<p>s: 사랑스러워요. 슬퍼요. 기뻐요. 행복해요. 고마워요. 등</p> <p>s: 느낌을 발표하고 감정카드를 보드판에 붙인다.</p> <p>Ss: 받은 문장카드를 읽고 해당되는 장면에서 떠오르는 감정카드를 찾아 모은다.</p> <p>Ss: 순서대로 모듬이 나와 찾은 감정카드를 발표하고 이와 어울리는 문장카드 번호를 먼저 맞추는 모듬이 점수를 받는다.</p> <p>Ss: 정리 문장카드를 받고 모듬원들이 같이 읽은 후 연결되는 감정카드를 찾아 발표한다.</p>	<p>감정 인식</p> <p>감정 인식</p> <p>감정 표현</p>	<p>8'</p> <p>15'</p>	<p>※ 느낌을 감정언어로 표현할 수 있도록 안내한다.</p> <p>▶ 문장카드, 감정카드</p> <p>▶ 감성보드판</p> <p>※ 교사는 감성보드판에 긍정, 부정으로 영역을 나누어 이야기에 해당되는 감정카드를 붙이고 해당되는 영역에 포스트잇을 붙이게 한다.</p>
정리	<p>학습 내용 정리</p>	<p>■ 감정카드 분류하고 경험말하기</p> <p>T: 여러분이 앞에 붙인 감정카드 중에서 긍정적인 감정카드는 어떤 것인가요? 부정적인 감정카드는 어떤 것인가요?</p> <p>T: 최근에 느낀 자신의 감정과 비슷한 감정카드를 찾아보고 그 경험을 발표해 봅시다.</p> <p>T: 어떤 감정을 더 느끼고 싶은가요?</p> <p>T: 긍정적인 감정이 더 좋은 이유는?</p>	<p>S: 긍정 감정카드- 행복한, 따뜻한, 사랑스러운, 기쁜, 부정 감정카드- 슬픈, 겁나는, 걱정스러운, 마음이 아픈</p> <p>S: 최근에 느낀 자신의 감정과 비슷한 감정카드를 찾아 경험을 발표한다.</p> <p>S: 행복한 감정이요. 사랑스러운 감정이요.</p> <p>S: 편안해요. 기분 좋아져요.</p>	<p>감정 인식</p> <p>공 감</p> <p>자기 긍정</p>	<p>5'</p>	

감성중심 환경(동화)교육 교수·학습과정안(2차시)

교 과		창의적 체험활동	지 도 일 시	9.13(화)	대 상	2-6	지 도 교 사	강원형			
배움주제		환경동화를 읽고 다양한 감정에 공감하고, 자연과 인간의 관계 생각하기.			수업모형	감정카드를 활용한 환경동화수 업 모형					
배움목표		환경동화(‘나무는 숲을 기억해요’)를 통해 다양한 감정에 공감하고, 자연과 인간의 올바른 관계를 생각할 수 있다.									
감성지능요소		자기 감정인식, 자기감정조절, 자기 동기화(긍정), 공감									
배움축진		교사	환경도서, 감성보드판								
자료		학생	감정카드, 포스트잇, 그리기도구, 작은 도화지(A6)								
배움 단계	배움 과정	교 수 · 학 습 활 동					감성 지능 요소	시간 (분)	자료(▶) 및 유의점 (※)		
		교수-학생 활동									
도입	동기 유발	T: 동화 속 나무와 사람이 같이 있는 그림 장면들을 다 시 보면서 감정언어를 사용 하여 자신의 느낌을 이야기 해 봅시다.			Ss: 행복하다. 고맙다. 슬프 다. 신나다. 따뜻하다. 평화롭 다.		감정 인식	5’			
		T: 숲 속에 가본 경험, 나무 탁자 및 목제품을 사용한 경 험 등 이야기에 나온 장면과 비슷한 자신의 경험을 이야 기해 봅시다.			S: 숲, 나무, 탁자, 나무로 만 든 물건 등과 관련된 자신의 경험을 발표한다.						
	배움문제 확인	♣ ‘나무는 숲을 기억해요’를 읽고 다양한 감정에 공감하고, 자연과 인간의 올바른 관계를 생각해 볼 수 있다.									
		♣ 학습활동 안내 활동1 : 이야기속 주인공 되어보기(햇시트 놀이) 활동2 : 내가 00이라면?(20초 스피치)									
전개	활동1 감정 공감하기	■ 이야기속 인물 되어보기 (햇시트 놀이) T: ‘나무는 숲을 기억해요’ 의 주요 인물, 사물을 이야기 해 봅시다. T: 그림 이러한 역할이 되어 볼 친구는 앞으로 나오세요.			S: 나무탁자, 나무꾼, 나무꾼 아들, 빵가게 주인, 가게주인, 소녀, 젊은 부부 S: (역할을 맡은 친구는 돌아 가며 앞에 나와 의자에 앉는 다.)			10’			

배움 단계	배움 과정	교 수 · 학 습 활 동		감성 지능 요소	시 간 (분)	자료 (▶) 및 유의점 (※)
		교사	학생			
전개	활동1	<p>T: 그럼 주인공에게 물어보고 싶은 질문을 감정언어를 사용하여 자유롭게 해주세요.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>예시 질문</p> <ul style="list-style-type: none"> - 왜 ()하였나요? - 어떤 마음이 들었나요? - 어떻게 마음이 변하였나요? - 왜 마음이 변하였나요? </div> <p>■ 감정의 변화 살펴보기. (감정카드 사용) T:(부정적인 감정의 상황에서 긍정적인 상황으로 감정이 변하는 장면을 제시하면서) 어떻게 안좋은 감정이 (좋은 감정으로) 바뀌었나요?</p>	<p>Ss: (주인공에게 궁금했던 질문들을 앞 활동에서 이야기했던 다양한 감정언어를 사용하여 물어보고, 의자에 앉은 친구는 주인공의 입장에서 반응하고 대답한다.)</p> <p>S1:(나무꾼이 탁자에 기대어 죽어서 슬픈 소년 -> 탁자를 뺀가게 주인에게 주면서 빵 세 개를 받아 고마워하는 소년) 탁자를 필요한 사람에게 나누어주면서 감정이 바뀌었다.</p> <p>S2:(불에 타서 안타까워진 탁자를 젊은 부부가 발견하여 다시 사용하면서 탁자와 행복한 생활을 보낸 일) 버려진 물건을 필요한 사람이 다시 사용하면서 감정이 바뀌었다.</p> <p>S: (자신의 물건을 다른 사람에게 나누어준 일) 비슷한 자신의 경험과 느낌을 이야기한다.</p> <p>S: 자신의 느낌과 생각을 포스트잇에 적어 감성 보드판에 붙인다.</p>	공감	15'	<p>▶ 예시 질문을 칠판에 제시한다.</p> <p>※ 예시 질문 이외에도 다양한 질문을 허용한다.</p> <p>※ 나눔과 재활동에서 느끼지는 감정을 감정카드를 찾아보면서 긍정적인 감정을 느끼게 한다.</p> <p>※ 시간이 된다면 '탁자주인'이 되었을 때를 상상하는 내용은 20초 스피치로 모두 발표한다.</p>
	<p>활동2</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>감정 공감하기</p> </div> <p>(문제 해결)</p>	<p>T: 이와 비슷한 경험이 있나요? 어떤 느낌을 받았나요?</p> <p>■ 내가 00이라면?</p> <p>T:내가 '탁자주인'이라면 앞으로 어떻게 지내야 할까요?(감정언어 사용, 5분 메모)</p>		<p>감정 조절</p> <p>자기 긍정</p> <p>공감</p>		
정리	<p>학습내용 정리</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>감정 표현 하기</p> </div>	<p>■ 마지막 장면 상상그리기</p> <p>T: 사람이 나무에게 가져야 하는 감정카드를 찾아서 발표해보자.</p> <p>T: 이 이야기의 주인공인 나무와 사람을 주인공으로 해서 나무와 사람이 어떤 마음으로 지내길 바라는지 생각하며 마지막 장면 그림을 상상하여 그려 봅시다.</p>	<p>S: 즐겁다. 기쁘다. 만족스럽다.</p> <p>S: 수업을 통해 느낀 사람과 나무가 같이 있는 모습에 대한 느낌을 떠올리며 마지막 장면을 그린다.</p>	타인 관계 인식	10'	

7. 자료 처리 및 분석

감정카드를 활용한 정의적 방법의 환경동화수업을 2016년 9월부터 12월까지 총 3달 동안 경기도 군포시 소재 B학교 2학년 2개 학급(제1실험집단, 제2실험집단)을 대상으로 20차시를 적용하였다. 환경 친화적 태도와 정서지능 설문지를 통해 솔로몬 4집단 연구 설계에 기초하여 사전·사후 검사를 실시하고 그 결과를 SPSS 23.0 통계 프로그램을 활용하여 통계적 검증을 실시하였다. 이와 같은 검증 결과를 분석하여 감정카드를 활용한 환경동화 수업에 따른 환경 친화적 태도와 정서지능 향상의 효과를 검증하고 이러한 결과가 초등학교 환경교육에 미치는 교육적 가치와 의미를 분석하고 기술하였다.

IV. 연구결과

1. 실험결과와 분석과 해석

감정카드를 활용한 환경동화수업이 적용된 초등학생들의 환경 친화적 태도와 정서지능에 미치는 영향을 검증하기 위해 SPSS 23.0 프로그램을 활용하여 설문지를 통해 수집된 데이터를 분석하고 해석하였다. [표IV-1]의 솔로몬 4집단 설계 실험을 통해 $O_1 = O_2$, $O_4 = O_6$, $O_3 = O_5$, $O_3 > O_1$, $O_3 > O_4$, $O_3 > O_6$, $O_5 > O_1$, $O_5 > O_4$, $O_5 > O_6$ 검증을 통하여 논의하였다. 제1실험집단과 제1통제집단의 사전검사 결과, 제1실험집단과 제2실험집단의 사후검사 결과, 제1통제집단과 제2통제집단의 사후검사 결과가 동일함($O_1 = O_2$, $O_4 = O_6$, $O_3 = O_5$)을 먼저 앞부분에서 확인한 후, 각 집단별 점수가 통계적으로 유의미한 차이를 보이는 지($O_3 > O_1$, $O_3 > O_4$, $O_3 > O_6$, $O_5 > O_1$, $O_5 > O_4$, $O_5 > O_6$)를 확인하고 분석하였다.

[표IV-1] 솔로몬 4집단실험설계

분류	사전검사	실험처치	사후검사
제1실험집단	O1	X	O3
제1통제집단	O2		O4
제2실험집단		X	O5
제2통제집단			O6

출처: 남궁근, 2015

검증 시 집단 내 비교분석과 집단 간 비교 분석을 위해 독립표본 t-test와 종속표본 t-test를 실시하였다. 그리고 실험변수의 효과, 사전측정 효과, 처리와 측정의 상호효과, 기타 외재 변수의 효과를 계산하여 순수 실험 효과를 도출하고 다른 변수값들도 확인하였다.

1) 실험 결과¹⁾의 집단 간 동질성 확인

(1) 제1실험집단과 제1통제집단의 사전검사 결과

제1실험집단과 제1통제집단을 독립표본 t-검정으로 분석하였다(표Ⅳ-2). 사전 설문 검사 결과를 보면, 제1실험집단이 환경 친화적 태도 측면에서 평균이 0.198점 낮고, 정서지능 측면에서도 0.336점 낮다. 이 점은 평균적으로 점수가 낮은 집단을 실험집단으로 설정하려는 연구자의 의도가 반영되었다. 검증 결과 각각의 유의확률이 0.786, 0.664로 제1실험집단과 제1통제집단 간에 통계적으로 유의미한 차이가 없다는 것을 알 수 있다.

[표Ⅳ-2] 제1실험집단의 사전검사와 제1통제집단의 사전검사

	집단	시기	N	평균	표준 편차	t	p
환경 친화적 태도	제1실험	사전	35	3.894	.584	-.132	.786
	제1통제	사전	35	4.093	.574		
정서지능	제1실험	사전	35	3.232	.393	-.324	.664
	제1통제	사전	35	3.569	.411		

(2) 제1통제집단과 제2통제집단의 사후검사 결과

제1통제집단과 제2통제집단의 사후검사 결과를 독립표본 t-검정으로 분석하였다(표Ⅳ-3). 환경 친화적 태도 영역에서는 제1통제집단이 0.061점이 높았지만, 정서지능 영역에서는 제2통제집단이 0.234점이 높았다.

1) 백순근(2012)은 솔로몬 4집단 설계에서 기본 가정을 다음과 같이 제시하였다.
 $O_1 = O_2$, $O_4 = O_6$, $O_3 = O_5$, $O_3 > O_1$, $O_3 > O_4$, $O_3 > O_6$, $O_5 > O_1$, $O_5 > O_4$
 $O_5 > O_6$

사후검사에 대한 t-검정 결과 각 영역에 대한 유의확률이 0.505, 0.293으로 두 집단 간에 통계적으로 유의미한 차이가 없다. 따라서 사전검사를 경험한 제1통제집단과 그렇지 않은 제2통제집단의 학생들이 모두 사후검사 결과가 동일하게 나왔음을 알 수 있다.

[표 IV-3] 제1통제집단의 사후검사와 제2통제집단의 사후검사

	집단	시기	N	평균	표준 편차	t	p
환경 친화적 태도	제1통제	사후	35	4.093	.455	-.671	.505
	제2통제	사후	35	4.154	.204		
정서지능	제1통제	사후	35	3.593	.334	-.243	.293
	제2통제	사후	35	3.827	.405		

(3) 제1실험집단과 제2실험집단의 사후검사 결과

제1실험집단과 제2실험집단의 사후검사를 평균의 차이를 보기 위해 독립표본 t-검정으로 분석하였다(표 IV-4). 환경 친화적 태도 영역에서는 제1실험집단이 0.013점이 높고, 정서지능 영역에서는 제2실험집단이 0.0009점이 높았다. 사후검사에 대한 t-검정 결과 각 영역에 대한 유의확률이 0.450, 0.239로 두 집단 간에 통계적으로 유의미한 차이가 없다는 것을 알 수 있다. 따라서 제1실험집단과 제2실험집단의 사후검사 결과가 동일하게 나왔음을 확인할 수 있다.

[표 IV-4] 제1실험집단의 사후검사와 제2실험집단의 사후검사

	집단	시기	N	평균	표준 편차	t	p
환경 친화적 태도	제1실험	사후	35	4.328	.334	.433	.450
	제2실험	사후	35	4.314	.284		
정서지능	제1실험	사후	35	3.855	.404	-.010	.239
	제2실험	사후	35	3.855	.322		

2) 가설 검증

(1) 제1실험집단의 사전·사후검사 결과

제1실험집단의 실험 처리에 대한 사전검사와 사후검사의 차이를 알아보기 위해 종속표본 t-검정으로 분석하였다(표IV-5). 사후검사 결과, 환경 친화적 태도 영역에서는 평균 0.433점이 높아졌고, 정서지능 영역에서는 평균 0.622점이 높아졌다. 환경 친화적 태도 영역에서 검정 통계량의 t값은 1.206, 유의확률이 .000으로 유의수준 0.05보다 작다. 정서지능 영역에서 검정 통계량의 t값은 4.359, 유의확률은 0.006으로 유의수준 0.05보다 작다.

따라서 환경 친화적 태도 영역에서는 사전검사와 사후검사 간에 통계적으로 유의미한 차이가 있음을 알 수 있다. 정서지능 영역에서도 사전검사와 사후검사 간에 통계적으로 유의미한 차이가 있다. 즉, 환경 친화적 태도 영역, 정서지능 영역 모두에서 감정카드를 활용한 환경동화교육의 실험 효과가 나타났다. 특히 평균을 살펴보면 정서지능 측면이 많이 높아졌음을 확인할 수 있다.

[표 IV-5] 제1실험집단의 사후검사와 제1통제집단의 사전검사

	집단	시기	N	평균	표준편차	t	p
환경 친화적 태도	제1실험	사후	35	4.328	.334	1.206	.000**
	제1실험	사전	35	3.894	.584		
정서지능	제1실험	사후	35	3.855	.404	4.358	.006**
	제1실험	사전	35	3.232	.393		

** (p < .01)

(2) 제1실험집단과 제1통제집단의 사후검사 결과

제1실험집단의 실험 처리에 의한 사후검사와 제1통제집단의 사후검사의 차이를 알아보기 위해 독립표본 t-검정으로 분석하였다(표 IV-6). 검정 결과, 제1실험집단이 제1통제집단보다 환경 친화적 태도 영역에서는 평균 0.235점이 높아졌고, 정서지능 영역에서는 평균 0.261점이 높아졌다. 환경 친화적 태도 영역에서 검정 통계량의 t값은 2.276, 유의확률은 .027로 유의수준 0.05보다 작다. 정서지능 영역에서 검정 통계량의 t값은 2.724, 유의확률은 .009로 유의수준 0.05보다 작다.

따라서 환경 친화적 태도 영역에서 두 집단의 사후검사 간에 통계적으로 유의미한 차이가 있다. 정서지능 영역에서 두 집단의 사후검사 간에 통계적으로 유의미한 차이가 있다. 즉, 환경 친화적 태도 영역, 정서지능 영역에서 교육 효과가 나타났다. 특히 정서지능 영역에서 교육적 효과가 크게 나타났음을 확인할 수 있다.

[표 IV-6] 제1실험집단의 사후검사와 제1통제집단의 사후검사

	집단	시기	N	평균	표준편차	t	p
환경 친화적 태도	제1실험	사후	35	4.328	.334	2.276	.027*
	제1통제	사후	35	4.093	.455		
정서지능	제1실험	사후	35	3.855	.404	2.724	.009**
	제1통제	사후	35	3.593	.334		

* ($p < .05$), ** ($p < .01$)

(3) 제1실험집단의 사후검사와 제2통제집단의 사후검사 결과

제1실험집단의 사후검사와 제2통제집단의 사후검사는 독립표본 t-검정으로 분석하였다(표 IV-7). 검정 결과, 제1실험집단이 제2통제집단보다 환경 친화적 태도 영역에서는 평균 0.173점이 높고, 정서지능 영역에서는 평균 0.259점이 높다. 환경 친화적 태도 영역에서 검정 통계량의 t값은 2.429, 유의확률은 0.018로 유의수준 0.05보다 작다. 정서지능 영역에서 검정 통계량의 t값은 2.776, 유의확률은 0.007로 0.05보다 작다.

따라서 환경 친화적 태도 영역에서 두 집단의 사후검사 간에 통계적으로 유의미한 차이가 있다. 정서지능 영역에서 두 집단의 사후검사 간에 통계적으로 유의미한 차이가 있다. 즉, 제1실험집단에서 환경 친화적 태도 영역, 정서지능 영역에서 교육 효과가 나타났다. 특히 정서지능을 높이는 것에 있어 교육적 효과가 컸음을 확인할 수 있다.

[표 IV-7] 제1실험집단의 사후검사와 제2통제집단의 사후검사

	집단	시기	N	평균	표준 편차	t	p
환경 친화적 태도	제1실험	사후	35	4.328	.334	2.429	.018*
	제2통제	사후	35	4.154	.204		
정서지능	제1실험	사후	35	3.855	.404	2.776	.007**
	제2통제	사후	35	3.595	.315		

* (p< .05), ** (p< .01)

(4) 제2실험집단의 사후검사와 제1실험집단의 사전검사 결과

제2실험집단의 실험 처리에 대한 사후검사와 제1실험집단의 사전검사 결과를 독립표본 t-검정으로 분석하였다(표 IV-8). 제2실험집단이 제1실험집단보다 환경 친화적 태도 영역에서는 평균 0.420점이 높고, 정서지능 영역에서는 평균 0.623점이 높다. 환경 친화적 태도 영역에서 검정 통계량의 t값은 6.637, 유의확률은 0.000으로 유의수준 0.05보다 작다. 정서지능 영역에서 검정 통계량의 t값은 6.709, 유의확률은 0.000으로 유의수준 0.05보다 작다.

[표 IV-8] 제2실험집단의 사후검사와 제1실험집단의 사전검사

	집단	시기	N	평균	표준 편차	t	p
환경 친화적 태도	제2실험	사후	35	4.314	.284	6.637	.000**
	제1실험	사전	35	3.894	.584		
정서지능	제2실험	사후	35	3.855	.322	6.709	.000**
	제1실험	사전	35	3.232	.393		

* (p< .05), ** (p< .01)

따라서 앞에서 확인해 본 제1실험집단의 사전검사와 사후검사 결과와 마찬가지로, 환경 친화적 태도 영역에서는 제1실험집단의 사전검사와 제2실험집단의 사후검사 간에 통계적으로 유의미한 차이가 있다. 정서지능 영역에서도 두 집단 간에 통계적으로 유의미한 차이가 있음을 확인할 수 있다. 즉, 환경 친화적 태도 영역, 정서지능 영역 모두에서 감정카드를 활용한 환경동화교육의 교육적 효과가 나타났다. 특히 평균을 살펴보면 정서지능 측면이 많이 높아졌음을 확인할 수 있다.

(5) 제2실험집단의 사후검사와 제1통제집단의 사후검사 결과

제2실험집단의 실험 처리에 대한 사후검사와 제1통제집단의 사후검사의 평균 차이를 알아보기 위해 독립표본 t-검정으로 분석하였다(표 IV-9). 검정 결과, 제2실험집단이 제1통제집단보다 환경 친화적 태도 영역에서는 평균 0.221점이 높고, 정서지능 영역에서는 평균 0.262점이 높다. 환경 친화적 태도 영역에서 검정 통계량의 t값은 2.255, 유의확률은 0.028로 유의수준 0.05보다 작다. 정서지능 영역에서 검정 통계량의 t값은 3.087, 유의확률은 0.003으로 유의수준 0.05보다 작다.

[표 IV-9] 제2실험집단과 제1통제집단의 사후검사

	집단	시기	N	평균	표준편차	t	p
환경 친화적 태도	제2실험	사후	35	4.314	.284	2.255	.028*
	제1통제	사후	35	4.093	.455		
정서지능	제2실험	사후	35	3.855	.322	3.087	.003**
	제1통제	사후	35	3.593	.334		

* (p< .05), ** (p< .01)

따라서 환경 친화적 태도 영역에서 두 집단의 사후검사 간에 통계적으로 유의미한 차이가 있다. 정서지능 영역에서도 두 집단의 사후검사 간에 통계적으로 유의미한 차이가 있다. 즉, 환경 친화적 태도 영역, 정서지능 영역에서 교육 효과가 나타났다.

(6) 제2실험집단의 사후검사와 제2통제집단의 사후검사 결과

제2실험집단의 사후검사와 제2통제집단의 사후검사는 독립표본 t-검정으로 분석하였다(표 IV-10). 검정 결과, 제2실험집단이 제2통제집단보다 환경 친화적 태도 영역에서는 평균 0.160점이 높고, 정서지능 영역에서는 평균 0.260점이 높다. 환경 친화적 태도 영역에서 검정 통계량의 t값은 2.503, 유의확률은 0.015로 유의수준 0.05보다 작다. 정서지능 영역에서 검정 통계량의 t값은 3.168, 유의확률은 0.002로 유의수준 0.05보다 작다.

[표 IV-10] 제2실험집단의 사후검사와 제2통제집단의 사후검사

	집단	시기	N	평균	표준편차	t	p
환경 친화적 태도	제2실험	사후	35	4.314	.284	2.503	.015*
	제2통제	사후	35	4.154	.204		
정서지능	제2실험	사후	35	3.855	.322	3.168	.002**
	제2통제	사후	35	3.595	.315		

* (p< .05), ** (p< .01)

따라서 환경 친화적 태도 영역에서 두 집단의 사후검사 간에 통계적으로 유의미한 차이가 있다. 정서지능 영역에서도 두 집단의 사후검사 간

에 통계적으로 유의미한 차이가 있다. 즉, 제2실험집단에서 환경 친화적 태도 영역, 정서지능 영역에서 교육 효과가 나타났다.

(7) 결과 종합

감정카드를 활용한 환경동화수업이 환경 친화적 태도와 정서지능에 미치는 영향을 집단 간 사전·사후 검사 결과를 종합하여 분석하였다.

[표 IV-11] 환경 친화적 태도 집단별 비교 종합

환경 친화적 태도						
기준집단	비교집단	N	평균	표준 편차	t	p
제1실험집단 -사후	제1실험집단	35	4.328	.334	1.206	.000**
	-사전	35	3.894	.584		
	제1통제집단	35	4.328	.334	2.276	.027*
	-사후	35	4.093	.455		
	제2통제집단	35	4.328	.334	2.429	.018*
	-사후	35	4.154	.204		
제2실험집단 -사후	제1실험집단	35	4.314	.284	6.637	.000**
	-사전	35	3.894	.584		
	제1통제집단	35	4.314	.284	2.255	.028*
	-사후	35	4.093	.455		
	제2통제집단	35	4.314	.284	2.503	.015*
	-사후	35	4.154	.204		

* (p< .05), ** (p< .01)

먼저 환경 친화적 태도에 대한 결과는 [표 IV-11]과 같다. 환경 친화적 태도에 대한 집단별 사전·사후 검사 결과를 종합해 보았을 때 6가지 비교의 경우에서 모두 통계적으로 유의미한 차이가 있었다. 이러한 결과

를 통해 감정카드를 활용한 환경동화 수업이 초등학생의 환경 친화적 태도에 긍정적인 영향을 미쳤다고 볼 수 있다.

[표 IV-12] 정서지능 집단별 비교 종합

		정서지능			t	p
기준집단	비교집단	N	평균	표준편차		
제1실험집단 -사후	제1실험집단	35	3.855	.404	4.358	.006**
	-사전	35	3.232	.393		
	제1통제집단	35	3.855	.404	2.724	.009**
	-사후	35	3.593	.334		
	제2통제집단	35	3.855	.404	2.776	.007**
	-사후	35	3.595	.315		
제2실험집단 -사후	제1실험집단	35	3.855	.322	6.709	.000**
	-사전	35	3.232	.393		
	제1통제집단	35	3.855	.322	3.087	.003**
	-사후	35	3.593	.334		
	제2통제집단	35	3.855	.322	3.168	.002**
	-사후	35	3.595	.315		

* (p< .05), ** (p< .01)

다음으로 정서지능에 대한 결과는 [표 IV-12]와 같다. 정서지능에 대한 집단별 사전·사후 검사 결과를 종합해 보았을 때 6가지 비교의 경우에서 모두 통계적으로 유의미한 차이가 있었다. 이러한 결과를 통해 감정카드를 활용한 환경동화 수업이 초등학생의 정서지능에 긍정적인 영향을 미쳤다고 볼 수 있다.

이와 같은 결과를 종합해 보았을 때, 6가지 집단 비교의 경우에서 통계적으로 유의미한 차이와 실제적 유의성을 확인하였으므로 감정카드를 활용한 환경동화 수업이 초등학생의 환경 친화적 태도와 정서지능에 긍

정적인 영향을 미쳤다고 정리할 수 있다.

3) 실험변수 효과 분석

감정카드를 활용한 환경동화수업을 통한 환경 친화적 태도와 정서지능의 향상에 대해 논의하기 위해 제1실험집단, 제2실험집단, 제1통제집단, 제2통제집단의 사전·사후 측정값의 차이를 사용하여 실험 변수를 계산하였다. 남궁근(2015)은 실험 변수와 사전측정효과, 측정과 처리 상호효과²⁾, 기타 외재적 변수(역사, 성숙)효과를 계산하는 수식을 다음과 같이 제시하였다.

- 제1실험집단에서 사전-사후 측정값의 차이 $O3-O1 = \text{실험변수의 효과} + \text{사전측정 효과} + \text{측정과 처리의 상호작용 효과} + \text{기타 외재적 변수효과(역사, 성숙 등)}$
- 제1통제집단에서 사전-사후 측정값의 차이 $O4-O2 = \text{사전측정 효과} + \text{기타 외재적 변수 효과(역사, 성숙 등)}$
- 제2실험집단에서 사전-사후 측정값의 차이 $O5-(O1+O2)/2 = \text{실험변수의 효과} + \text{기타 외재적 변수효과(역사, 성숙 등)}$
- 제2통제집단에서 사전-사후 측정값의 차이 $O6-(O1+O2)/2 = \text{기타 외재적 변수효과(역사, 성숙 등)}$

2) 연구자의 의도를 파악하거나 테스트의 양식에 익숙하여 실제의 실험변수의 효과와 다른 결과를 산출하는 것으로 검사 또는 사전측정과 처리의 상호작용효과(interaction of testing and treatment)라고 한다(남궁근, 2015).

(1) 제1실험집단에서 사전 사후 측정값의 차이³⁾

제1실험집단에서 사전 사후 측정값의 차이는 [표 IV-13]과 같다.

[표 IV-13] 제1실험집단의 사전 사후 측정값의 차이

	집단	시기	N	평균	O3-O1
환경 친화적 태도	제1실험	사후	35	4.328	0.632
	제1실험	사전	35	3.894	
정서지능	제1실험	사후	35	3.855	0.622
	제1실험	사전	35	3.232	

제1실험집단의 사후검사에서 사전검사의 차이를 통해 실험변수의 효과, 사전측정의 효과, 측정과 처리의 상호작용 효과 그리고 역사, 성숙 등 기타 외재적 변수의 효과를 구할 수 있다. 분석 결과를 보면, 환경 친화적 태도 영역에서 0.63, 정서지능 영역에서 0.62였다. 이를 통해 환경 친화적 태도와 정서지능 두 영역 모두 변수(실험변수 + 사전측정 + 측정과 처리의 상호작용 + 외재적 변수)의 효과가 있었음을 알 수 있다.

3) $(O_3 - O_1) = \text{실험변수}(X) \text{의 효과} + \text{사전측정의 효과} + \text{측정과 처리의 상호작용효과} + \text{기타 외재적 변수의 효과(역사, 성숙 등)}$ (남궁근, 2015).

(2) 제1통제집단에서 사전 사후 측정값의 차이4)

제1통제집단에서 사전 사후 측정값의 차이는 [표 IV-14]와 같다.

[표 IV-14] 제1통제집단의 사전 사후 측정값의 차이

	집단	시기	N	평균	O4-O2
환경 친화적 태도	제1통제	사후	35	4.093	.003
	제1통제	사전	35	4.093	
정서지능	제1통제	사후	35	3.593	.024
	제1통제	사전	35	3.569	

제1통제집단의 사후검사에서 사전검사의 측정값의 차이를 구하게 되면 사전측정의 효과, 역사, 성숙 등 기타 외재적 변수들의 효과를 알 수 있다. 분석 결과 환경 친화적 태도는 0.003, 정서지능은 0.024이다. 이를 통해 두 영역 모두 사전측정의 효과와 기타 외재적 변수의 효과가 별로 없음을 알 수 있다.

(3) 제2실험집단에서 사전 사후 측정값의 차이5)

제2실험집단과 제2통제집단은 사전측정의 효과를 방지하기 위하여 사전측정을 하지 않았다. 그 대신에 사전측정치의 추정값으로 제1실험집단과 제1통제집단에서 측정된 사전측정값을 사용한다. 네 집단이 무작위로

4) $(O_4 - O_2) = \text{사전측정의 효과} + \text{기타 외재적 변수의 효과(역사, 성숙 등)}$ (남궁근, 2015)

5) $\{O_5 - 1/2(O_1 + O_2)\} = \text{실험변수(X)의 효과} + \text{기타 외재적 변수의 효과(역사, 성숙 등)}$ (남궁근, 2015).

추출되었으므로 사전 측정값이 동등하다라는 가정에 따라, 제1실험집단과 제1통제집단의 사전측정값의 평균값을 사용한다(남궁근, 2017).

제2실험집단에서 사전 사후 측정값의 차이는 [표 IV-15]와 같다.

[표 IV-15] 제2실험집단의 사전 사후 측정값의 차이

	집단	시기	N	평균	$O5-(O1+O2)/2$
환경 친화적 태도	제2실험	사후	35	4.314	.420
정서지능	제2실험	사후	35	3.855	.454

따라서 실험변수의 효과와 기타 외재적 변수의 효과는 다음과 같이 구할 수 있다. 결과를 살펴보면, 환경 친화적 태도 영역에서는 0.42, 정서지능 영역에서는 0.45이다. 이를 통해 환경 친화적 태도와 정서지능 영역에서 모두 실험변수의 효과와 기타 외재적 변수의 효과가 있었음을 알 수 있다.

(4) 제2통제집단에서 사전 사후 측정값의 차이⁶⁾

제2통제집단에서 사전 사후 측정값의 차이는 [표 IV-16]과 같다.

[표 IV-16] 제2통제집단의 사전 사후 측정값의 차이

	집단	시기	N	평균	$O6-(O1+O2)/2$
환경 친화적 태도	제2통제	사후	35	4.154	.259
정서지능	제2통제	사후	35	3.595	.194

6) $\{O_6 - 1/2(O_1 + O_2)\}$ = 기타 외재적 변수의 효과(역사, 성숙 등) (남궁근, 2015).

기타 외재적 변수의 효과를 알아보려면 제2통제집단에서 사전 사후 측정값의 차이를 구하면 된다. 결과를 보면, 환경 친화적 태도 영역에서는 .259, 정서지능 영역에서는 .194이다. 이를 통해 두 영역 모두에서 기타 외재적 변수의 효과가 어느 정도 영향을 미쳤음을 확인할 수 있다.

위와 같이 네 집단의 사전 사후 측정치의 차이값을 통해 순수 실험 변수값과 솔로몬 4집단 설계를 통해 통제하려고 계획한 변수들(사전측정 변수, 측정과 처리 상호작용 변수, 외재적 변수)의 값을 계산할 수 있다. 이를 통해 산출된 변수들의 효과는 다음 [표IV-17]과 같다.

[표IV-17] 실험 변수 효과 계산 결과

구분	환경 친화적 태도	정서지능
순수 실험변수효과	0.629	0.598
사전측정효과	0.05	0
측정과 처리 상호효과	0.01	0
기타 외재적 변수효과(역사, 성숙)	0.259	0.194

실험 변수값은 실험을 실시한 집단인 제1실험집단과 제2실험집단의 사후측정값과 통제변수인 사전측정 변수값과 측정과 처리 상호 변수값과 기타 외재적 변수값을 비교하여 구하였다. 순수 실험 변수값은 각각 0.629, 0.598로 나타나 감정카드를 활용한 환경동화수업의 효과는 모두 양의 값으로 효과가 있다고 해석할 수 있다. 그 값은 환경 친화적 태도와 정서지능 모두 유사하게 효과를 나타내었다. 사전측정의 효과는 사전 측정을 실시한 집단, 제1실험집단과 제1통제집단에 대한 사후측정값과 사전측정을 실시하지 않은 집단, 즉 제2실험집단과 제2통제집단에 대한 사후측정값을 비교하여 구할 수 있다. 사전 측정효과 변수값은 각각 0.05와 0으로 모두 0에 가까워 사전측정을 시행한 것이 실험결과에 거의 영

향을 주지 못한 것으로 나타났다. 측정과 처리의 상호작용 효과는 사전 측정과 실험처리가 동시에 실시된 집단, 즉 제1실험집단의 사후측정값과 사전측정을 하지 않고 실험처리만 실시한 집단, 즉 제2실험집단의 사후 측정값을 비교하여 구할 수 있다. 측정과 처리효과의 변수값도 각각 0.01과 0으로 모두 0에 가까워 테스트의 양식에 의한 실험결과에 거의 영향을 끼치지 못한 것으로 확인되었다. 마지막으로 역사와 성숙 등의 기타 외재적 변수의 경우 제2통제집단의 사전측정값과 사후측정값의 차이를 통해 확인하였으며, 실험기간의 경과와 학생의 성숙 등 기타 변수들이 실험효과에 약간의 영향을 미쳤다는 것을 알 수 있다.

이 실험에서 통제를 의도한 변수인 사전측정 변수와 측정과 처리 상호작용 변수값은 0에 가까워 실험에 영향을 미치지 못한 것으로 나타났으며, 기타 외재적 변수는 실험결과에 약간의 영향을 미친 것으로 나타났다. 마지막으로 이 실험의 가장 중요한 독립변인인 순수 실험변수는 양의 값을 나타내어 실험결과에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 따라서 연구자가 구안한 감정카드를 활용한 환경동화수업을 적용하였을 때 초등학생의 환경 친화적 태도와 정서지능에 긍정적인 영향을 끼친다는 사실을 확인할 수 있다.

4) 연구 가설별 검증 결과

이상의 결과를 토대로 가설 검증 결과를 제시하면 [표Ⅳ-18]과 같다.

[표Ⅳ-18] 연구 가설 검증 결과

가설	채택여부
가. 감정카드를 활용한 환경동화수업을 받은 학생과 받지 않은 학생 간에는 차이가 있을 것이다.	채택
나. 감정카드를 활용한 환경동화수업을 받은 학생은 감정카드를 활용한 환경동화수업을 받지 않은 학생보다 환경 친화적 태도가 높을 것이다.	채택
다. 감정카드를 활용한 환경동화수업을 받은 학생은 감정카드를 활용한 환경동화수업을 받지 않은 학생보다 정서지능이 높을 것이다.	채택

2. 논의

본 연구는 감정카드를 활용한 환경동화 수업을 구안하고 적용하여 초등학교 2학년 학생의 환경 친화적 태도와 정서지능에 어떤 영향을 미치는지 그 효과를 탐색하여 정의적 방법의 환경교육의 효과를 탐구하고자 하였다. 이를 위해 환경 친화적 태도의 세부내용을 기준으로 신뢰도가 검증된 환경부지정 우수 환경동화를 선정하여 정의적 교육 교구인 감정카드를 활용한 수업모형을 구안하였다. 실험집단에는 감정카드를 활용한 환경동화수업을 실시하였고 비교집단에는 동일한 교육시간에 기존 교육과정에서 계획된 일반 수업을 하면서, 실험처치를 하지 않았다. 이 연구는 외재적 변인들을 최대한으로 통제하기 위해 솔로몬 4집단 설계 방법으로 설계하였으므로 실험기간 이후 네 집단 간의 환경 친화적 태도와 정서지능 변화의 정도를 분석하였다. 연구에서 나타난 결과를 바탕으로 논의하면 다음과 같다.

첫째, 감정카드를 활용한 환경동화 수업이 실행된 실험집단과 실험이 실시되지 않은 통제집단의 환경 친화적 태도와 정서지능 점수의 평균값은 유의미한 차이를 나타내었다. 실험이 실시된 제1실험집단과 제2실험집단의 환경 친화적 태도(0.63/0.42)와 정서지능 점수(0.62/0.45)의 평균값의 변화는 실험이 통제된 제1통제집단과 제2통제집단의 환경 친화적 태도(0.003/0.25)와 정서지능 점수(0.02/0.19)의 평균값의 변화보다 유의미하게 높은 것으로 나타났다.

둘째, 감정카드를 활용한 환경동화 수업은 초등학교 2학년 학생의 환경 친화적 태도에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 사후 실험집단의 환경 친화적 태도 점수의 평균값이 4.32로, 사전 실험집단의 평균값 3.89보다 높게 나타났다. 또한 실험을 실시한 두 집단의 사후측정값이 모두 통제집단의 사후측정값과 실험집단의 사전측정값과 통계적으로 유의미한 차이를 나타내었으므로 감정카드를 활용한 환경동화수업이 초등학교 2학년의 환경 친화적 태도 향상에 긍정적인 영향을 끼쳤음을 확인할 수 있다.

셋째, 감정카드를 활용한 환경동화 수업은 초등학교 2학년 학생의 정서지능에 긍정적인 영향을 끼치는 것으로 나타났다. 사후 실험집단의 정서지능 점수의 평균값이 3.85로, 사전 실험집단의 평균값 3.23보다 높게 나타났다. 또한 실험을 실시한 두 집단의 사후측정값이 모두 통제집단의 사후측정값과 실험집단의 사전측정값과 통계적으로 유의미한 차이를 나타내었으므로 감정카드를 활용한 환경동화수업이 초등학생 2학년의 정서지능 향상에 긍정적인 영향을 미쳤음을 확인할 수 있다.

이상에서 논의한 바와 같이 초등학교 2학년을 대상으로 실시한 감정카드를 활용한 환경동화 수업은 초등학생의 환경 친화적 태도와 정서지능에 효과가 있는 것으로 나타났다. 환경 친화적 태도와 정서지능 두 영역에 모두 긍정적인 영향을 미쳐 평균점수가 향상되었고 통계적으로 유의미한 차이를 나타내었다. 수식을 통해 사전측정효과, 실험변수효과, 측정과 처리의 상호효과, 기타 외재 변수 효과를 계산하였을 때 환경 친화적 태도와 정서지능 영역 모두 실험변수의 효과가 양의 값을 나타내었다. 이는 감정카드를 활용한 환경동화수업이 환경 친화적 태도와 정서지능에 모두 긍정적인 영향을 미쳤음을 보여준다.

V. 결론

1. 결론과 연구의 의의

감정카드를 활용한 환경동화 수업을 구안하고 적용한 본 연구의 결과, 다음과 같은 결론을 내릴 수 있다.

초등학교 2학년 학생에게 15주 동안 감정카드를 활용한 환경동화 수업을 실시한 결과 이 수업을 실시하지 않은 학생들과 비교하여 환경 친화적 태도와 정서지능의 유의미한 향상을 가져왔다. 따라서 감정카드와 환경동화를 활용한 정의적 환경수업이 초등학생의 환경 친화적 태도와 정서지능에 긍정적인 영향을 끼쳤다는 사실을 알 수 있다.

결론에 따른 연구의 의의를 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 정의적 측면의 환경교육의 방법이 교육적 효과가 크다는 사실을 확인할 수 있었다. 환경주제에 대하여 기존의 인지적 방법이 아닌 감정카드와 환경동화를 활용한 정의적 방법으로 수업을 진행하였을 때 학생들의 긍정적인 변화 정도가 크다는 것을 확인하였다. 따라서 앞으로 환경교육을 실시할 때 정의적 교수학습 방법과 감성 교구를 활용한다면 환경교육에서 의도하는 교육적 목표와 가치전달을 효과적으로 이루어 낼 수 있을 것이다.

둘째, 감정카드를 활용한 환경동화 수업이 초등학생의 환경 친화적 태도와 정서지능에도 긍정적 영향을 미치는 것으로 나타났으므로 감정카드를 활용한 환경 교수 학습 방법이 정의적 환경교육의 효과적 방법이 될 수 있음을 확인하였다. 따라서 이 연구를 통해 감정카드로 대표되는 감성 교구들이 정의적 환경교육을 하는것에 있어서 효과적인 교수 학습 자

료가 될 수 있다는 점을 제시하였다는 것에서 본 연구의 의의가 있다.

셋째, 이 연구를 통하여 환경동화 수업이 정의적 환경교육을 위한 효과적인 교수 학습 방법임을 확인하였다. 환경동화에 담긴 환경주제들을 친숙하게 아동에게 전달하는 과정이 선행되어야 감정카드를 활용한 효과적인 정의적 환경수업으로 자연스럽게 연결된다는 사실을 연구결과를 통해 확인해 볼 수 있었다. 환경동화에 담긴 다양한 환경정서들을 경험하는 과정을 통해 내실 있는 정의적 환경교육이 가능하다는 점을 알 수 있었다. 따라서 환경동화가 정의적 환경교육을 위한 효과적인 교수 학습 자료임을 제시하였다는 것에서 본 연구의 의의가 있다.

마지막으로 정의적 환경교육이라 할 수 있는 감정카드를 활용한 환경동화수업을 통해 초등학생의 정서지능 향상을 가져온 연구결과를 살펴보면, 환경교육을 통해 정서지능에 긍정적인 영향을 미친다는 사실을 확인할 수 있다. 환경주제 속에서 느낄 수 있는 다양한 정서들을 경험하는 과정이 자신과 타인의 감정을 인식하고 표현하고 공감하고 조절하는 능력의 향상에도 영향을 미친다는 점을 통해 환경교육과 정서지능의 정적인 상관관계를 확인하였다는 점에서 본 연구의 의의가 있다.

2. 연구의 한계와 제언

감정카드를 활용한 환경동화수업이 환경 친화적 태도와 정서지능에 미치는 영향에 대해 알아본 본 연구가 지닌 한계와 후속 연구를 위한 제언은 다음과 같다.

첫째, 본 연구에 적용한 감정카드와 정의적 환경교육에 대한 선행연구가 부족한 실정이다. 정의적 교수학습방법 도구로서 학교 현장에 많이

사용되는 감정카드의 효과에 대한 연구가 부족하여 앞으로 감정카드를 통한 정의적 학습 효과에 대한 연구가 더욱 많이 필요하다. 또한 정의적 환경교육의 필요성이 언급된 선행연구들은 있었지만 정의적 환경교육의 다양한 방법에 대한 현장연구는 많이 부족했다. 따라서 학교 현장에서 실질적으로 활용가능한 정의적 환경교육의 방법들에 대한 다양한 심층적인 후속 연구들이 필요하다.

둘째, 본 연구에서는 2학년만을 대상으로 실시하였기 때문에 초등학생들의 학년별 특성에 맞는 환경동화 선정과 보완작업이 지속적으로 진행되어야 한다. 환경동화의 수준과 내용이 연구에 큰 영향을 미칠 수 있으므로 지속적인 효과를 위해서는 정의적 환경교육에 적합한 다양한 환경동화를 선정하는 후속 연구가 필요하다.

셋째, 본 연구에서 초등학생의 환경 친화적 태도를 함양할 수 있는 수업전략으로 감정카드를 활용한 환경동화 수업을 구안하여 적용하고 그 효과를 검증하였다. 하지만 환경 친화적 태도의 변화를 장기적으로 관찰하지는 못하였기 때문에 후속 연구에서는 환경 친화적 태도의 함양이 환경 친화적 행동의 실천으로 이어지고 장기적으로 어떻게 유지되고 변화하는가에 대한 관찰과 검증이 필요하다.

넷째, 본 연구에서는 정의적 방법의 환경수업을 진행하였을 때 학생의 정서지능 향상에도 많은 영향을 미친다는 점을 확인하였다. 하지만 환경교육과 정서지능의 상관성에 대한 연구는 많이 진행되지 않았으므로 환경 주제와 소재를 활용한 다양한 환경정서 교육이 정서지능에 미치는 영향에 대한 지속적인 심층 연구가 필요하다.

마지막으로 본 연구에서는 정의적 환경수업을 통해 아동의 환경 친화적 태도와 정서지능 개념에 대해서만 그 효과를 밝히고자 하였지만 후속 연구에서는 정의적 방법의 환경수업이 다른 환경교육 개념들에서도 어떤

효과들이 나타나는지 알아보는 실험들이 요구된다. 환경에 관련된 정의적 능력 측면을 살펴보면 환경 친화적 태도 외에도 환경 감수성, 환경소양의 정의적 측면 등이 있다. 또한 환경교육의 궁극적 목표인 환경 친화적 행동에 영향을 미치는 것에 대한 후속 연구도 같이 진행된다면 정의적 환경교육의 효과성이 더욱 많이 입증될 것으로 예상된다.

참 고 문 헌

- 강경연(2010). 동화책을 활용한 이야기꾸미기 활동이 유아의 정서인식과 친사회적 행동에 미치는 효과. 석사학위논문. 광주여자대학교 교육대학원.
- 강민정(2014). 정서가 환경책임행동에 미치는 영향. 박사학위논문. 서울대학교 대학원.
- 강영식(2012). 유아의 자연 친화적 환경교육 프로그램이 환경오염 예방과 실천 태도에 미치는 영향. 한국 산학기술학회지, 13(11), 5091-5097
- 고소미(2007). 게임중심 공감훈련 프로그램이 초등학생의 공감능력, 교우관계와 갈등해결 전략에 미치는 영향. 석사학위논문. 한국교원대학교 교육대학원.
- 권헌숙·최웅용(2015). 초등학생용 공감교육 프로그램 구성을 한 델파이 연구. 청소년 시설환경, 13(2), 183-192.
- 권헌숙·최웅용·이준기(2014). 공감대화카드를 활용한 공감훈련 프로그램이 정서행동 관심군 학생의 공감능력과 또래관계에 미치는 효과. 한국상담학회 연차대회 포스터논문.
- 권혜선(2013). 한국 초중등 학생들의 환경쟁점 해석과 환경도덕민감성. 박사학위논문. 서울대학교 대학원.
- 김덕일(2013). 감정카드. 서울: 학지사 심리검사연구소.
- 김민경(2015). 극놀이를 활용한 유아환경교육 활동이 유아의 환경 친화적 태도에 미치는 영향. 석사학위논문. 한국교원대학교 교육대학원.
- 김세희(2000). 어린이의 세계와 그림 이야기책. 서울: 양서원.
- 김연신(2006). 환경광고에 대한 소비자 반응연구. 한국광고홍보학보, 8(2), 158-183.
- 김영옥(2014). 유아사회교육. 파주: 양서원.
- 김용민(2003). 생태문학: 대안사회를 위한 꿈. 서울: 책세상.
- 김윤태(2013). 감정카드와 바람카드를 활용한 공감훈련 프로그램이 초등

- 학생의 공감능력 및 교우관계에 미치는 영향. 석사학위논문. 부산교육대학교 교육대학원.
- 김은정(2008). 기후변화를 바탕으로 재구성한 역사수업의 환경교육적 효과. 석사학위논문. 서울대학교 대학원.
- 김은정·윤순진(2009). 기후 변화 주제를 다룬 역사수업의 환경교육 효과. 환경교육, 22(2), 56-78.
- 김정규(2010). 감정단어카드. 서울: 게슈탈트미디어.
- 김정원(2003). 문학을 통한 유아 환경교육에 관한 연구. 아동학회지, 24(6), 95-115.
- 김정원·방승연(2014). 타샤 튜더의 그림책을 활용한 유아의 행복감 향상 프로그램의 구성 및 적용 효과. 어린이문학교육연구, 15(3), 98-114.
- 김현숙(2003). 스토리텔링을 활용한 교수학습방법이 환경교육에 미치는 효과. 석사학위논문. 인천교육대학교 교육대학원.
- 김혜영(2015). 그림동화를 활용한 스토리텔링 환경교육이 초등학생의 환경 소양에 미치는 영향. 석사학위논문, 서울교육대학교 교육대학원.
- 남궁근(2015). 행정조사방법론. 서울: 법문사
- 남상준(1995). 환경교육론. 서울: 대학사.
- 도정일(1994). 시인은 숲으로 가지 못한다. 서울: 민음사.
- 류미숙·신금호(2010). 생태동화를 통한 환경교육이 유아의 환경에 대한 지식, 태도, 행동에 미치는 영향. 한국영유아 교원교육학회지: 유아 교육학논집, 14(4), 189-208.
- 문용린(1996). 한국 학생들의 정서지능 측정 연구 : 새로운 지능의 개념, 감성지능. 서울대 교육연구소.
- 문용린(1997). EQ가 높으면 성공이 보인다. 서울: 글이랑.
- 문용린·곽윤정·이강주(1998). 정서지능 연구의 성과와 전망. 서울대학교 사범대학 교육연구소.
- 박도순(2005). 교육연구 방법론. 서울: 문음사.
- 박성혜(2008). 생태그림책을 활용한 자연 친화교육 프로그램 구성 등장

- 인물 적용 효과. 박사학위논문. 중앙대학교 대학원.
- 박세영(2012). 환경동화를 활용한 유아 환경교육활동이 친환경적 태도와 환경보전지식에 미치는 영향. 석사학위논문. 한국교원대학교 대학원.
- 박태윤·정완호·최석진·최돈형·이동엽·노경임(2008). 환경교육학개론. 서울: 교육과학사.
- 박현정(2009). 게임중심 공감훈련 프로그램이 초등학생의 친사회적 행동과 공격성 감소에 미치는 영향. 석사학위논문. 전주교육대학교 교육대학원.
- 박희숙(2010). 유아의 환경소양 증진을 위한 가정 연계 환경교육 프로그램 개발 및 적용 효과. 유아교육연구, 30(3), 215-237.
- 백순근(2012). 학위논문 작성을 위한 교육연구 및 통계분석. 서울: 교육과학사.
- 서우석(2000). 제 7차 초등학교교육과정에 반영된 환경교육 내용 분석. 한국식물·인간·환경학회지, 3(1), 17-29.
- 서울대학교 통계학과(2014). SPSS를 이용한 자료분석 입문. 서울: 자유아카데미
- 서현·박미자(2010). 감성교육을 위한 동화 관련 개념수업모형 적용이 유아의 감성지능에 미치는 효과. 열린유아교육연구, 15(5), 1-31.
- 성태제(2015). 현대 기초통계학 이해와 적용. 서울: 학지사.
- 심정민(2013). 내 아이의 미래를 바꾸는 그림책 일기. 서울: 호박.
- 오숙영(1996). 인지지능과 감성지능의 교육적 효과 비교. 석사학위논문. 고려대학교.
- 오지선(2012). 또래 간 책 읽어주기 감성교육 활동을 통한 정서지능 향상 사례 연구(초등2학년을 중심으로). 석사학위논문. 한동대학교. 교육대학원.
- 오진미(2014). 가정과 연계한 환경교육활동이 유아의 환경 친화적 태도 및 환경 보전 지식에 미치는 영향. 석사학위논문. 한국교원대학교 교육대학원.
- 유래나(2007). 현대 창작동화에 나타난 환경교육적 내용분석. 석사학위

- 논문, 울산대학교.
- 윤미경(2003). 한국의 생태동화 내용분석. 석사학위논문. 경희대학교 교육대학원.
- 윤주영(2010). 생태그림동화를 활용한 수업이 초등학생의 환경소양에 미치는 효과. 석사학위논문. 경인교육대학교 교육대학원.
- 이경숙(2015). 녹색성장 관련 동화를 활용한 이야기 짓기 활동이 유아의 언어표현력과 환경 친화적 태도에 미치는 영향. 석사학위논문. 전남대학교 교육대학원.
- 이경우·장영희·이차숙·노영희·현은자(1997). 유아에게 적절한 그림책-유아도서 추천을 위한 기초연구. 서울: 양서원.
- 이승국(2010). 초등학교에서의 감성지능 활용 방안. 한국 초등교육학회지, 21(2), 183-195.
- 이영자(2000). 교사 평정에 의한 유아용 정서지능 평가도구. 서울: 창지사.
- 이훈구(2010). 감정심리학. 서울: 이너북스.
- 임성혜·배율미(2014). 그림책을 활용한 감성교육활동이 만4세 유아의 정서지능 및 문제행동에 미치는 영향. 어린이문학교육연구, 15(4), 335-355.
- 임예지(2010). 생태그림책 만들기 활동이 유아의 환경 친화적 태도에 미치는 영향. 석사학위논문. 중앙대학교 교육대학원.
- 전혜인(2015). 자연 친화적 교육활동이 유아의 감성지능과 환경 친화적 태도에 미치는 영향. 석사학위논문. 동국대학교 교육대학원.
- 조성민(2000). 인성과 창의성 개발을 위한 NIE 탐구 공동체. 윤리철학교육, 1, 175-186
- 조용태·유경미(2014). 감정표현게임 :교사를 한 지침서. 서울: 마인드프레스.
- 지은주·유승희·조희숙(2007). 생태문학의 관점에서 본 유아의 그림책. 아동교육연구, 27(3), 223-243.
- 초등상담나무연구회(2013). 공감대화카드 : 활용가이드. 서울: 학지사 심리 검사연구소.

천정길(2008). 환경도서를 활용한 독서·논술 수업이 초등학생의 환경 친화적 태도에 미치는 효과. 석사학위논문. 서울교육대학교 교육대학원.

최돈형·손연아·이미옥·이성희(2010). 환경교육 교수·학습론. 서울: 교육과학사

최은주(2005). 생태유아문학에서의 이야기 프로그램 구성을 위한 기초연구. 석사학위논문. 부산대학교 교육대학원.

최혜란(2008). 교육연극을 활용한 감성중심 환경교육이 초등학생의 환경소양에 미치는 영향. 석사학위논문, 서울교육대학교 교육대학원.

허윤정(2001). 통합적 접근에 의한 동물 기르기가 친환경적 태도에 미치는 효과. 석사학위논문. 중앙대학교 대학원.

허윤정·조형숙(2005). 거주지역 환경 특성 및 부모의 환경소양과 유아의 환경에 대한 태도의 관계. 유아교육학논집, 9(3), 103-126.

환경부(2007). 환경체험교육 프로그램 모음집. 서울: 문원미디어.

Bagozzi, R. P & Perugini, M(2001). The role of desires and anticipated emotions in goal-directed behaviors: Broadening and deepening the theory of planned behavior. *British J. of Social Psychology*, 40, 79-98.

Ballantyne, R., Fien, J., & Packer, J.(2001). Program effectiveness in facilitating intergenerational influence in environmental education; Lesson from the field. *The Journal of Environment Education*, 32(4), 8-15.

Beutler, L. E., Engle, D., Oro'Beutler, M. E., Daldrup, R., & Meredith, K. (1986). Inability to express intense affect: A common link between depression and pain. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 54(6), 752-759.

Burke, E. M.(1990). Literature for the young child. Boston: Allyn and Bacon.

Carson, R.(1956). The sense of wonder. NY: Harper & Row.

- Chawla, L.(1986). Ecology of environmental memory. *Children's Environments Quarterly*, 3(4), 34-42.
- Clawla, L.(1988). Children's concern for the natural environmental. *Childhood Education*, 58(5), 258-260.
- Cohen, D., & Gunz, A. (2002). As seen by the other: Perspectives on the self in the memories and emotional perceptions of Easterners and Westerners. *Psychological Science*, 13(1), 55-59.
- Cohen, S.(1992). Promoting ecological awareness in children. *Childhood Education*, 68(5), 258-260.
- Darwin, C. (1965). The expression of the emotions in man and animals. Chicago: University of Chicago Press. (Original work published 1872).
- Desjardins, Joseph R.(1999). Environmental Ethics: An Invitation To Environmental Philosophy.
- Durlak, J. A., Weissberg, R. P., Dymnicki, A. B., Taylor, R. D., & Schellinger, K. B. (2011). The impact of enhancing students' social and emotional learning: A meta-analysis of school-based universal interventions. *Child Development*, 82, 405-432.
- Egan, G. (1976). Interpersonal living: A skills contract approach to human relations training in group. Pacific Grove CA: Books Cole.
- Elias, M. J., O'Brien, M. U., & Weissberg, R. P. (2006). Transformative leadership for social-emotional learning. *Principal Leadership*, 7(4), 10-13.
- Goleman, D.(2005). Emotional intelligence: Why it can matter more than IQ. New York: Bantam Books.
- Gibbs, N.(1995). The EQ factor. *Time*, 60-68.

- Hopfl, H. & Linstead, S.(1997). Learning to Feel and Fleeing to Learn: Emotion and Learning in Organizations, *Management Learning*, 28(1), 5-12.
- Hungerford. H. R., & Volk, T. L.(1990). Goals for curriculum developmental education. *The Journal of Environmental Education*, 21(3), 8-20.
- Iozzi, L. A(1989). What research says to the educator-part one: Environmental education and the affective domain. *The Journal of Environmental Education*, 20(4), 6-13.
- Kupetz. B. N., & Twiest M. M. (2000). Nature literature and young children; A natural combination, *Young Children*, 55(1), 59-63.
- Larson, D. G., & Chastain, R. L. (1990). Self-concealment: Conceptualization, measurement and health implications. *Journal of Social and Clinical Psychology*, 9, 439-455.
- Liberman, A., & Chaiken, S.(1996). The direct effect of personality on attitudes. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 22(2), 115-123.
- Lynn. M. M & Karen E. D, (1999). The Children's Attitudes Toward the Environment Scale for Preschool children. contributor. *Journal of environmental education*, 30(2), 23-30.
- Mackie D. M., & Smith, E. R(2000). *Social Psychology*(2nd ed.). PA: Psychology Press.
- Mayer, J. & Salovey, P.(1990). Emotional Intelligence. *Imagination, Cognition and Personality* vol.9, 185-211.
- Mayer, J, D., & Gaschke, Y. N., Braverman, D. L., & Evans, T. W. (1992). Mood-congruent judgement is a general effect. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63, 119-132.
- Mayer, J. & Salovey, P.(1996). Emotional Intelligence and the identification of emotion. *Intelligence*, 245-267.

- Mayer, J. & Salovey, P.(1997). What is emotional intelligence? In P. Salovey, & D. Sluyter (Eds.) Emotional development and emotional intelligence: Implications for educators. New York: Basic Books.
- Musser, L, M., & Diamond, K. E.(1999). The children's attitudes toward the environment scale. *The Journal of Environmental Education*, 30(2), 23-30.
- Parsons, S. C.(2003). Environmental: The power of Story; Green teacher, 6-7.
- Payton, J. W., Wardlaw, D. M., Graczyk, P. A., Bloodworth, M. R., Tompsett, C. J., & Weissberg, R. P. (2000). Social and emotional learning: A framework for promoting mental health and reducing risk behaviors in children and youth. *Journal of School Health*, 70(5), 179-185.
- Pennebaker, J. W., Kiecolt-Glaser, J. K., & Glaser, R, (1988). Disclosure of traumas and immune function: Health implications for psychotherapy. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 56, 239-245.
- Rimm-Kaufman, S. E., & Chiu, Y. I. (2007). Promoting social and academic competence in the classroom: An intervention study examining the contribution of the Responsive Classroom approach. *Psychology in the Schools*, 44(4), 397-413.
- Salovey, P., & Mayer, J. D. (1990). Emotional intelligence. Imagination, *Cognition and Personality*, 9, 185-211.
- Storm, C., & Storm, T. (1987). A taxonomic study of vocabulary of emotions. *Journal of Personality & Social Psychology*, 53, 805-816.
- Swinkels, A., & Guiliano, T. A. (1995). The measurement and conceptualization of mood awareness: monitoring and labeling

- one's mood states. *Personality and Social Bulletin*, 21, 934-949.
- Teresa Lasala · Jody Mcvittie · Suzanne Smitha. (2012). Positive Discipline Classroom Teacher's Guide.
- Yaeger, D. S., & Walton, G. M. (2011). Social psychological interventions in education: They're not magic. *Review of Educational Research*, 81, 267-301.
- Watson, D., & Pennebaker, J. W. (1989). Health complaints, stress and distress: Exploring the central role of negative affectivity. *Psychological Review*, 96(2), 234-254.
- Wilson, R. A., Klimmer, S. J., & Knauerhase, V.(1996). Developing and environmental outdoor play space. *Young Children*, 51(6), 56-61.
- Zins, J. E., Bloodworth, M. R., Weissberg, R. P., & Walberg, H. J. (Eds.). (2004). The scientific base linking social and emotional learning to school success. New York: Teachers College Press, Columbia University.

부 록

부록 1. 환경 친화적 태도 측정 설문지

부록 2. 정서지능 측정 설문지

부록 3. 감정카드를 활용한 환경동화수업
지도안

부록 4. 감정카드를 활용한 환경동화수업
지도안 타당도 검사지

부록 1. 환경 친화적 태도 측정 설문지

안녕하십니까?

저는 서울대학교 사범대학원에서 환경교육 협동과정을 전공하고 있는 초등교사 강원형입니다. 이 설문지는 여러분들이 어느 정도의 환경 친화적 태도를 갖추고 있는지를 알아보기 위한 것으로 환경교육 연구 자료로 활용될 것입니다. 여러분이 평소 가정이나 학교에서 자신이 경험한 환경에 관련된 내용을 생각하면서 자신에게 해당되는 항목에 V표 해주세요.

2016년 8월

서울대학교 사범대학원 환경교육 협동과정 전공 강원형

번호	진술문	매우 그렇다	그렇다	보통 이다	아니다	절대 아니다
1	나는 황사가 심한 날에는 밖에 나가 놀고 싶지 않다.					
2	나는 자연환경을 훼손시켜 건물이 세워지면 기분이 좋지 않다.					
3	나는 쓰레기통 주변에 쓰레기가 넘 쳐나는 것을 보면 기분이 나쁘다.					
4	지하철과 같은 공공장소에서 큰소리 로 이야기하는 친구를 보면 기분이 나쁘다.					
5	오염된 물 때문에 물고기들이 폐죽 음을 당한 장면을 보면 너무 안타깝다.					
6	급식시간에 남은 음식을 보면 환경 오염에 영향을 주는 것에 대해 걱정 이 된다.					

7	나는 책상주변이나 사물함 속이 깨끗하면 기분이 좋아진다.					
8	나는 봉사활동 시간에 쓰레기를 줍는 활동이 즐겁다.					
9	앞으로 더 많은 오염과 환경문제가 생길까 걱정된다.					
10	나는 깨끗하고 아름다운 자연을 보면 기분이 좋아진다.					
11	나는 환경을 오염시키지 않는 물건을 사용하면 마음이 편하다.					
12	수돗가에서 물을 지나치게 낭비하는 친구들을 보면 속상하다.					
13	빈칸이 아직 많이 남은 종이를 버리면 마음이 좋지 않다.					
14	나는 물건을 한번 사용한 후에 바로 버리는 행동은 좋지 않다고 생각한다.					
15	나는 새에게 먹이를 주기를 좋아한다.					
16	나는 우리 사람처럼 동물을 모두 중요하다고 생각한다.					
17	자기가 더 이상 가지고 놀지 않은 장난감은 다른 친구에게 주거나 후에 다시 사용한다.					
18	나는 길가에 버려진 쓰레기를 주워서 쓰레기통에 버리기를 좋아한다.					

19	동물에 관해 궁금한 것은 책에서 찾아보고 싶어한다.					
20	쓰레기를 버릴 때 병과 종이를 분류하여 버린다.					
21	야외에서 발견한 곤충이나 벌레를 자세히 보는 것을 좋아한다.					
22	차 안이 꼭 차더라도 다른 친구들과 함께 타는 것을 좋아한다.					
23	나는 야생동물을 잘 보호해야 한다고 생각한다.					
24	나는 방에서 나갈 때 불을 반드시 끄고 나간다.					
25	나는 집에서 작은 동물을 키우고 싶어한다.					

부록2. 정서지능 측정 설문지

안녕하십니까?

저는 서울대학교 사범대학원에서 환경교육 협동과정을 전공하고 있는 초등교사 강원형입니다. 다음 질문은 여러분이 자신에 대해 어떻게 느끼고 있는지 알아보기 위한 것입니다. 시험이 아니므로 정답이 없습니다. 편안한 마음으로 자기 자신에 대한 평소의 생각을 솔직하게 답해 주시기 바랍니다.

2016년 8월

서울대학교 사범대학원 환경교육 협동과정 전공 강원형

2학년 ()반 성별(남, 여) 이름 ()

★ 다음 문항을 읽고 자신과 더 가깝다고 생각하는 번호에 ○표 하세요.

1. 나는 지금 내 기분이나 감정을 정확히 알고 있다.

- ① 항상 그런 편이다 ② 가끔 그런 편이다 ③ 그렇지 않다

2. 나는 얼굴 표정만 보고도 그 사람이 화가 났는지, 화가 나지 않았는지 알 수 있다.

- ① 항상 그런 편이다 ② 가끔 그런 편이다 ③ 그렇지 않다

3. 나는 목소리나 말투만 들어도 그 사람이 기분이 좋은지 나쁜지 알 수 있다.

- ① 항상 그런 편이다 ② 가끔 그런 편이다 ③ 그렇지 않다

4. 내가 평소에 마음에 들어하는 친구가 있다. 나는 그 친구에게 반갑게 인사하고 싶지만 그렇게 하지 못한 적이 있다.

- ① 항상 그런 편이다 ② 가끔 그런 편이다 ③ 그렇지 않다

5. 나는 동생이나 동네 강아지가 귀여워도 안아주거나 쓰다듬어 주지 못한 적이 있다.

- ① 항상 그런 편이다 ② 가끔 그런 편이다 ③ 그렇지 않다

6. 나는 엄마에게 내 마음을 전하고 싶지만, 그렇게 하지 못한 적이 있다.

- ① 항상 그런 편이다 ② 가끔 그런 편이다 ③ 그렇지 않다

7. 내 짝이 상을 받거나 칭찬을 받아서 좋아한다. 나는 속으로 축하해주고 싶지만 그렇게 하지 못한 적이 있다.

- ① 항상 그런 편이다 ② 가끔 그런 편이다 ③ 그렇지 않다

8. 친구도 없이 혼자 외톨이로 다니는 친구를 보면 불쌍하게 느껴진다.

- ① 항상 그런 편이다 ② 가끔 그런 편이다 ③ 그렇지 않다

9. 텔레비전이나 책에서 주인공에게 슬픈 일이 생기면 나도 슬프고 눈물이 난다.

- ① 항상 그런 편이다 ② 가끔 그런 편이다 ③ 그렇지 않다

10. 나는 몸이 불편한 친구를 보면 불쌍하고 걱정이 된다.

- ① 항상 그런 편이다 ② 가끔 그런 편이다 ③ 그렇지 않다

11. 엄마나 친구의 기분이 나쁘면, 나도 기분이 안 좋아진다.

- ① 항상 그런 편이다 ② 가끔 그런 편이다 ③ 그렇지 않다

12. 게임에서 졌을 때 화내지 않고 결과를 받아드린다.

- ① 항상 그런 편이다 ② 가끔 그런 편이다 ③ 그렇지 않다

13. 게임이나 어떤 활동을 할 때 나를 제일 먼저 시켜주지 않아도 참을 수 있다.

- ① 항상 그런 편이다 ② 가끔 그런 편이다 ③ 그렇지 않다

14. 놀이터에서 친구가 나를 밀었다. 이럴 때 나는 화가 나지만 참는다.
① 항상 그런 편이다 ② 가끔 그런 편이다 ③ 그렇지 않다
15. 나는 속상하거나 우울할 때 즐거웠던 기억을 떠올려 보려고 노력한다.
① 항상 그런 편이다 ② 가끔 그런 편이다 ③ 그렇지 않다
16. 나는 힘들 때에도 모든 일이 잘 될 것이라고 생각한다.
① 항상 그런 편이다 ② 가끔 그런 편이다 ③ 그렇지 않다
17. 나는 기분 나쁜 일은 빨리 잊어버리려고 노력하는 편이다.
① 항상 그런 편이다 ② 가끔 그런 편이다 ③ 그렇지 않다
18. 친구가 울 때, 나는 친구의 기분을 바꾸어 주려고 노력한다.
① 항상 그런 편이다 ② 가끔 그런 편이다 ③ 그렇지 않다
19. 나는 내가 싫어하는 친구와 짝이 되더라도, 그 친구와 잘 지내려고 노력한다.
① 항상 그런 편이다 ② 가끔 그런 편이다 ③ 그렇지 않다
20. 내 기분이 지금 나쁘더라도, 친구가 말을 걸어오면 웃으며 들어 줄 수 있다.
① 항상 그런 편이다 ② 가끔 그런 편이다 ③ 그렇지 않다
21. 선생님이 기뻐하시도록 나는 얌전하고 똑똑하게 행동한다.
① 항상 그런 편이다 ② 가끔 그런 편이다 ③ 그렇지 않다
22. 친구들이 싫어하는 모습이 보이면 지금 하던 것을 잠깐 멈춘다.
① 항상 그런 편이다 ② 가끔 그런 편이다 ③ 그렇지 않다

부록 3. 감정카드를 활용한 환경동화수업 지도안

감성중심 환경(동화)교육 교수·학습과정안(1/20차시)

교과		창의적 체험활동	지도 일시	9.12(월)	대상	2-6	지도 교사	강원형
배움주제		환경동화를 통해 자연에서 느껴지는 다양한 감정 느끼고 표현하기			수업모형	감정카드를 활용한 환경동화수업 모형		
배움목표		환경동화(‘나무는 숲을 기억해요’)를 통해 자연에서 느껴지는 다양한 감정을 느끼고, 표현할 수 있다.						
감성지능요소		감정인식, 감정표현, 정서조절						
배움촉진 자료		교사	‘나무는 숲을 기억해요’ 도서, 감성 보드판					
		학생	감정카드, 이야기 말판, 포스트잇					
배움 단계	배움 과정	교수·학습 활동				감성 지능 요소	시간 (분)	자료 (▶) 및 유의점 (※)
		교사		학생				
도입	동기유발 (발산)	■ 감성 브레인스토밍 - 나무에 대해 ‘감성 브레인스토밍’하기 T: 나무와 숲을 생각하면 떠오르는 감정을 이야기해 보자. T: (‘나무는 숲을 기억해요’ 책의 그림장면을 하나씩 보여주면서) 이 그림에서는 어떤 느낌이 들어요?		S: 편안해요. 반가워요. 좋아요. 포근해요. S: 귀여워요. 재미있어요. 신기해요. 아파요. 슬퍼요. 편안해요. 행복해요. 따뜻해요. 슬퍼요. 괴로워요. 평화로워요.		감정 인식	5’	▶동화 (나무는 숲을 기억해요)
	배움문제 확인	♣ ‘나무는 숲을 기억해요’를 읽으면서 다양한 감정을 느끼고 표현할 수 있다.						
		♣ 학습활동 안내 활동1 : 이야기 들으며, 감정 언어 말하기 활동2 : 감정언어 말판 놀이하기(감정카드 활용)						
전개	활동1 감정 인식하기 (수렴)	■ 이야기 들으며, 감정 언어 말하기 T: ‘나무는 숲을 기억해요’ 동화를 잘 들어보고, 각 장면에서 느껴지는 감정 언어를 이야기 해 봅시다.		S: (선생님을 중심으로 동글게 모여 앉아) ‘나무는 숲을 기억해요’ 동화를 감상한다. 또는 ppt로 동화를 감상한다.			7’	※ 동글게 앉았고 교사가 책을 보여주며 읽기

배움 단계	배움 과정	교 수 · 학 습 활 동		감성 지능 요소	시간 (분)	자료(▶)) 학교교육 유의점(※)
		교사	학생			
전개 (1차시)	활동2 감정 발견하 기 (재확인)	<p>T: (각 장면을 보여주면서) 이 장면을 듣고, 여러분은 어떤 느낌이 드나요? 발표한 친구는 앞에 나와 칠판에 있는 감정카드를 보드판에 붙이세요.</p> <p>■ 감정카드 보고 문장 맞추기 놀이</p> <p>T: 모둠별로 문장카드를 가져가고 상의하여 어울리는 감정카드를 찾아 봅시다.</p> <p>T: 모둠별로 감정카드를 소개하고 이와 어울리는 문장카드 번호를 맞추는 모둠이 점수를 가져갑니다.</p> <p>T: 정리 문장카드를 모든 조에게 나누어주고 읽은 후 드는 느낌의 감정카드를 발표해 봅시다.</p>	<p>s: 사랑스러워요. 슬퍼요. 기뻐요. 행복해요. 고마워요. 등</p> <p>s: 느낌을 발표하고 감정카드를 보드판에 붙인다.</p> <p>Ss: 받은 문장카드를 읽고 해당되는 장면에서 떠오르는 감정카드를 찾아 모은다.</p> <p>Ss: 순서대로 모듬이 나와 찾은 감정카드를 발표하고 이와 어울리는 문장카드 번호를 먼저 맞추는 모듬이 점수를 받는다.</p> <p>Ss: 정리 문장카드를 받고 모듬원들이 같이 읽은 후 연결되는 감정카드를 찾아 발표한다.</p>	<p>감정 인식</p> <p>감정 인식</p> <p>감정 표현</p>	<p>8'</p> <p>15'</p>	<p>※ 느낌을 감정언어로 표현할 수 있도록 안내한다.</p> <p>▶ 문장카드, 감정카드</p> <p>▶ 감성보드판</p> <p>※ 교사는 감성보드판에 긍정, 부정영역을 나누어 이야기에 해당되는 감정카드를 붙이고 해당되는 영역에 포스트잇을 붙이게 한다.</p>
	정리 학습내용 정리	<p>■ 감정카드 분류하고 경험말하기</p> <p>T: 여러분이 앞에 붙인 감정카드 중에서 긍정적인 감정카드는 어떤 것인가요? 부정적인 감정카드는 어떤 것인가요?</p> <p>T: 최근에 느낀 자신의 감정과 비슷한 감정카드를 찾아보고 그 경험을 발표해 봅시다.</p> <p>T: 어떤 감정을 더 느끼고 싶은가요?</p> <p>T: 긍정적인 감정이 더 좋은 이유는?</p>	<p>S: 긍정 감정카드- 행복한, 따뜻한, 사랑스러운, 기쁜, 부정 감정카드- 슬픈, 겁나는, 걱정스러운, 마음이 아픈</p> <p>S: 최근에 느낀 자신의 감정과 비슷한 감정카드를 찾아 경험을 발표한다.</p> <p>S: 행복한 감정이요. 사랑스러운 감정이요.</p> <p>S: 편안해요. 기분 좋아져요.</p>	<p>감정 인식</p> <p>공 감</p> <p>자기 긍정</p>	<p>5'</p>	

감성중심 환경(동화)교육 교수·학습과정안(2/20차시)

교과		창의적 체험활동	지도 일시	9.13(화)	대상	2-6	지도 교사	강원형	
배움주제		환경동화를 읽고 다양한 감정에 공감하고, 자연과 인간의 관계 생각하기.			수업모형	감정카드를 활용한 환경동화수 업 모형			
배움목표		환경동화(‘나무는 숲을 기억해요’)를 통해 다양한 감정에 공감하고, 자연과 인간의 올바른 관계를 생각할 수 있다.							
감성지능요소		자기 감정인식, 자기감정조절, 자기 동기화(긍정), 공감							
배움촉진 자료		교사	환경도서, 감성보드판						
		학생	감정카드, 포스트잇, 그리기도구, 작은 도화지(A6)						
배움 단계	배움 과정	교수·학습활동					감성 지능 요소	시간 (분)	자료(▶) 및 유의점 (※)
		교수-학생 활동							
도입	동기 유발	T: 동화 속 나무와 사람이 같이 있는 그림 장면들을 다 시 보면서 감정언어를 사용 하여 자신의 느낌을 이야기 해 봅시다.			Ss: 행복하다. 고맙다. 슬프 다. 신나다. 따뜻하다. 평화롭 다.		감정 인식	5’	
		T: 숲 속에 가본 경험, 나무 탁자 및 목제품을 사용한 경 험 등 이야기에 나온 장면과 비슷한 자신의 경험을 이야 기해 봅시다.			S: 숲, 나무, 탁자, 나무로 만 든 물건 등과 관련된 자신의 경험을 발표한다.				
		♣ ‘나무는 숲을 기억해요’를 읽고 다양한 감정에 공감하고, 자연과 인간의 올바른 관계를 생각해 볼 수 있다.							
		♣ 학습활동 안내 활동1 : 이야기속 주인공 되어보기(햇시트 놀이) 활동2 : 내가 00이라면?(20초 스피치)							
전개	활동1	■ 이야기속 인물 되어보기 (햇시트 놀이) T: ‘나무는 숲을 기억해요’ 의 주요 인물, 사물을 이야기 해 봅시다. T: 그림 이러한 역할이 되어 볼 친구는 앞으로 나오세요.			S: 나무탁자, 나무꾼, 나무꾼 아들, 뽕가게 주인, 가게주인, 소녀, 젊은 부부 S: (역할을 맡은 친구는 돌아 가며 앞에 나와 의자에 앉는 다.)			10’	
	감정 공감하기								

배움 단계	배움 과정	교 수 · 학 습 활 동		감성 지능 요소	시 간 (분)	자료 (▶) 및 유의점 (※)
		교사	학생			
전개	활동1	<p>T: 그럼 주인공에게 물어보고 싶은 질문을 감정언어를 사용하여 자유롭게 해주세요.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>예시 질문</p> <ul style="list-style-type: none"> - 왜 ()하였나요? - 어떤 마음이 들었나요? - 어떻게 마음이 변하였나요? - 왜 마음이 변하였나요? </div> <p>■ 감정의 변화 살펴보기. (감정카드 사용)</p> <p>T:(부정적인 감정의 상황에서 긍정적인 상황으로 감정이 변하는 장면을 제시하면서) 어떻게 안좋은 감정이 (좋은 감정으로) 바뀌었나요?</p>	<p>Ss: (주인공에게 궁금했던 질문들을 앞 활동에서 이야기했던 다양한 감정언어를 사용하여 물어보고, 의자에 앉은 친구는 주인공의 입장에서 반응하고 대답한다.)</p> <p>S1:(나무꾼이 탁자에 기대어 죽어서 슬픈 소년 -> 탁자를 뺀가게 주인에게 주면서 뺀 세 개를 받아 고마워하는 소년) 탁자를 필요한 사람에게 나누어주면서 감정이 바뀌었다.</p> <p>S2:(불에 타서 안타까워진 탁자를 젊은 부부가 발견하여 다시 사용하면서 탁자와 행복한 생활을 보낸 일) 버려진 물건을 필요한 사람이 다시 사용하면서 감정이 바뀌었다.</p> <p>S: (자신의 물건을 다른 사람에게 나누어준 일) 비슷한 자신의 경험과 느낌을 이야기한다.</p> <p>S: 자신의 느낌과 생각을 포스트잇에 적어 감성 보드판에 붙인다.</p>	공감	15'	<p>▶ 예시 질문을 칠판에 제시한다.</p> <p>※ 예시 질문 이외에도 다양한 질문을 허용한다.</p> <p>※ 나눔과 재활동에서 느껴지는 감정을 감정카드로 찾아보게 하면서 긍정적인 감정을 느끼게 한다.</p> <p>※ 시간이 된다면 '탁자주인'이 되었을 때를 상상하는 내용은 20초 스피치로 모두 발표한다.</p>
	<p>활동2</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>감정 공감하기</p> </div> <p>(문제 해결)</p>	<p>T: 이와 비슷한 경험이 있나요? 어떤 느낌을 받았나요?</p> <p>■ 내가 00이라면?</p> <p>T:내가 '탁자주인'이라면 앞으로 어떻게 지내야 할까요?(감정언어 사용, 5분 메모)</p>		<p>감정 조절</p> <p>자기 긍정</p> <p>공감</p>		
정리	<p>학습내용 정리</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>감정 표현 하기</p> </div>	<p>■ 마지막 장면 상상그리기</p> <p>T: 사람이 나무에게 가져야 하는 감정카드를 찾아서 발표해보자.</p> <p>T: 이 이야기의 주인공인 나무와 사람을 주인공으로 해서 나무와 사람이 어떤 마음으로 지내길 바라는지 생각하며 마지막 장면 그림을 상상하여 그려 봅시다.</p>	<p>S: 즐겁다. 기쁘다. 만족스럽다.</p> <p>S: 수업을 통해 느낀 사람과 나무가 같이 있는 모습에 대한 느낌을 떠올리며 마지막 장면을 그린다.</p>	<p>타인 관계 인식</p>	10'	

감성중심 환경(동화)교육 교수·학습과정안(3/20차시)

교과		창의적 체험활동	지도 일시	9.20(화)	대상	2-6	지도 교사	강원형
배움주제		환경동화를 통해 자연에서 느껴지는 다양한 감정 느끼고 표현하기			수업모형	감정카드를 활용한 환경동화수업 모형		
배움목표		환경동화(‘인어는 기름바다에서도 숨을 쉴 수 있나요’)를 통해 환경문제에서 느껴지는 다양한 감정을 느끼고, 표현할 수 있다.						
감성지능요소		감정인식, 감정표현, 정서조절						
배움촉진 자료		교사	‘인어는 기름바다에서도 숨을 쉴 수 있나요’ 도서, 감성 보드판					
		학생	감정카드, 이야기 말판, 포스트잇					
배움 단계	배움 과정	교수·학 습 활 동				감성 지능 요소	시간 (분)	자료 (▶) 및 유의점 (※)
		교사		학생				
도입	<div>동기유발</div> (발산)	■ 감성 브레인스토밍 - 갯벌에 대해 ‘감성 브레인스토밍’하기 T: 갯벌과 새에 대해 생각하면 떠오르는 감정을 이야기해 보자. T: (‘인어는 기름바다에서도 숨을 쉴 수 있나요’ 책의 그림장면을 하나씩 보여주면서) 이 그림에서는 어떤 느낌이 들어요?		S: 편안해요. 반가워요. 좋아요. 포근해요. S: 귀여워요. 재미있어요. 신기해요. 아파요. 슬퍼요. 편안해요. 행복해요. 따뜻해요. 슬퍼요. 피로워요. 평화로워요.		감정 인식	5’	▶동화 인어는 기름바다에서도 숨을 쉴 수 있나요
	<div>배움문제 확인</div>	♣ ‘인어는 기름바다에서도 숨을 쉴 수 있나요’를 읽으면서 다양한 감정을 느끼고 표현할 수 있다.						
		♣ 학습활동 안내 활동1 : 이야기 들으며, 감정 언어 말하기 활동2 : 감정언어 말판 놀이하기(감정카드 활용)						
전개	<div>활동1</div> <div>감정 인식하기</div> (수렴)	■ 이야기 들으며, 감정 언어 말하기 T: ‘인어는 기름바다에서도 숨을 쉴 수 있나요’ 동화를 잘 들어보고, 각 장면에서 느껴지는 감정 언어를 이야기 해 봅시다.		S: (선생님을 중심으로 동글게 모여 앉아) ‘인어는 기름바다에서도 숨을 쉴 수 있나요’ 동화를 감상한다. 또는 ppt로 동화를 감상한다.			7’	※ 동글게 앉고 교사가 책을 보여주며 읽기

배움 단계	배움 과정	교 수 · 학 습 활 동		감성 지능 요소	시간 (분)	자료(▶)) 및 유의점(※)
		교사	학생			
전개	<p>활동2</p> <p>감정 발견하 기</p> <p>(재확인)</p>	<p>T: (각 장면을 보여주면서) 이 장면을 듣고, 여러분은 어떤 느낌이 드나요? 발표한 친구는 앞에 나와 칠판에 있는 감정카드를 보드판에 붙이세요.</p> <p>■ 감정카드 보고 문장 맞추기 놀이</p> <p>T: 모둠별로 문장카드를 가져가고 상의하여 어울리는 감정카드를 찾아 붙시다.</p> <p>T: 모둠별로 감정카드를 소개하고 이와 어울리는 문장카드 번호를 맞추는 모둠이 점수를 가져갑니다.</p> <p>T: 정리 문장카드를 모든 조에게 나누어주고 읽은 후 드는 느낌의 감정카드를 발표해 붙시다.</p>	<p>S: 사랑스러워요. 슬퍼요. 기뻐요. 행복해요. 고마워요. 등</p> <p>S: 느낌을 발표하고 감정카드를 보드판에 붙인다.</p> <p>Ss: 받은 문장카드를 읽고 해당되는 장면에서 떠오르는 감정카드를 찾아 모은다.</p> <p>Ss: 순서대로 모듬이 나와 찾은 감정카드를 발표하고 이와 어울리는 문장카드 번호를 먼저 맞추는 모듬이 점수를 받는다.</p> <p>Ss: 정리 문장카드를 받고 모듬원들이 같이 읽은 후 연결되는 감정카드를 찾아 발표한다.</p>	<p>감정 인식</p> <p>감정 인식</p> <p>감정 표현</p>	<p>8'</p> <p>15'</p>	<p>※ 느낌을 감정언어로 표현할 수 있도록 안내한다.</p> <p>▶ 문장카드, 감정카드</p> <p>▶ 감성보드판 ※ 교사는 감성 보드판에 긍정, 부정으로 영역을 나누어 이야기에 해당되는 감정카드를 붙이고 해당되는 영역에 포스트잇을 붙이게 한다.</p>
정리	<p>학습내용 정리</p>	<p>■ 감정카드 분류하고 경험말하기</p> <p>T: 여러분이 앞에 붙인 감정카드 중에서 긍정적인 감정카드는 어떤 것인가요? 부정적인 감정카드는 어떤 것인가요?</p> <p>T: 최근에 느낀 자신의 감정과 비슷한 감정카드를 찾아보고 그 경험을 발표해 붙시다.</p> <p>T: 어떤 감정을 더 느끼고 싶은가요?</p> <p>T: 긍정적인 감정이 더 좋은 이유는?</p>	<p>S: 긍정 감정카드- 행복한, 따뜻한, 사랑스러운, 기쁜, 부정 감정카드- 슬픈, 겁나는, 걱정스러운, 마음이 아픈</p> <p>S: 최근에 느낀 자신의 감정과 비슷한 감정카드를 찾아 경험을 발표한다.</p> <p>S: 행복한 감정이요. 사랑스러운 감정이요.</p> <p>S: 편안해요. 기분 좋아져요.</p>	<p>감정 인식</p> <p>공 감</p> <p>자기 긍정</p>	<p>5'</p>	

감성중심 환경(동화)교육 교수·학습과정안(4/20차시)

교과		창의적 체험활동	지도 일시	9.22(목)	대상	2-6	지도 교사	강원형	
배움주제		환경동화를 읽고 다양한 감정에 공감하고, 자연과 인간의 관계 생각하기.			수업모형	감정카드를 활용한 환경동화수 업 모형			
배움목표		환경동화(‘인어는 기름바다에서도 숨을 쉴 수 있나요’)를 통해 다양한 감 정에 공감하고, 자연과 인간의 올바른 관계를 생각할 수 있다.							
감성지능요소		자기 감정인식, 자기감정조절, 자기 동기화(긍정), 공감							
배움촉진 자료		교사	환경도서, 감성보드판						
		학생	감정카드, 포스트잇, 그리기도구, 작은 도화지(A6)						
배움 단계	배움 과정	교수·학습활동					감성 지능 요소	시간 (분)	자료(▶) 및 유의점 (※)
		교수-학생 활동							
도입	동기 유발	T: 동화 속 그림 장면들을 다시 보면서 감정언어를 사 용하여 자신의 느낌을 이야 기해 봅시다.			Ss: 행복하다. 고맙다. 슬프 다. 신나다. 따뜻하다. 평화롭 다.		감정 인식	5’	
		T: 숲 속에 가본 경험, 나무 탁자 및 목제품을 사용한 경 험 등 이야기에 나온 장면과 비슷한 자신의 경험을 이야 기해 봅시다.			S: 숲, 나무, 탁자, 나무로 만 든 물건 등과 관련된 자신의 경험을 발표한다.				
	배움문제 확인	♣ ‘인어는 기름바다에서도 숨을 쉴 수 있나요’를 읽고 다양 한 감정에 공감하고, 바다와 인간의 올바른 관계를 생각해 볼 수 있다.							
		♣ 학습활동 안내 활동1 : 이야기속 주인공 되어보기(햇시트 놀이) 활동2 : 내가 00이라면?(20초 스피치)							
전개	활동1	■ 이야기속 인물 되어보기 (햇시트 놀이) T: ‘인어는 기름바다에서도 숨을 쉴 수 있나요’의 주요 인물, 사물을 이야기해 봅시 다. T: 그럼 이러한 역할이 되어 볼 친구는 앞으로 나오세요.			S: 아이, 바다, 할머니, 뽕논 병아리, 물범, 기름, 아버지. S: (역할을 맡은 친구는 돌아 가며 앞에 나와 의자에 앉는 다.)		10’		
	감정 공감하기								

배움 단계	배움 과정	교 수 · 학 습 활 동		감성 지능 요소	시 간 (분)	자료 (▶) 및 유의점 (※)
		교사	학생			
전개	활동1	<p>T: 그럼 주인공에게 물어보고 싶은 질문을 감정언어를 사용하여 자유롭게 해주세요.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>예시 질문</p> <ul style="list-style-type: none"> - 왜 ()하였나요? - 어떤 마음이 들었나요? - 어떻게 마음이 변하였나요? - 왜 마음이 변하였나요? </div> <p>■ 감정의 변화 살펴보기. (감정카드 사용)</p> <p>T:(부정적인 감정의 상황에서 긍정적인 상황으로 감정이 변하는 장면을 제시하면서) 어떻게 안 좋은 감정이 (좋은 감정으로) 바뀌었나요?</p>	<p>Ss: (주인공에게 궁금했던 질문들을 앞 활동에서 이야기했던 다양한 감정언어를 사용하여 물어보고, 의자에 앉은 친구는 주인공의 입장에서 반응하고 대답한다.)</p> <p>S1:부정적인 장면이 긍정적인 장면으로 전환되는 부분을 들으면서 그 과정을 생각해본다.</p> <p>S2:부정적인 장면에서 느껴지는 마음에서 긍정적인 장면에서 느껴지는 마음으로 어떻게 바뀌었는지 살펴본다.</p>	공감	15'	▶ 예시 질문을 칠판에 제시한다. ※ 예시 질문 이외에도 다양한 질문을 허용한다.
	<p>활동2</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>감정 공감하기</p> <p>(문제 해결)</p> </div>	<p>T: 이와 비슷한 경험이 있나요? 어떤 느낌을 받았나요?</p> <p>■ 내가 00이라면?</p> <p>T:내가 주인공이라면 앞으로 어떻게 지내야 할까요?(감정언어 사용, 5분 메모)</p>	<p>S: 이야기의 한 장면과 비슷한 자신의 경험과 느낌을 이야기한다.</p> <p>S: 자신의 느낌과 생각을 포스트잇에 적어 감성 보드판에 붙인다.</p>	공감		
정리	<p>학습내용 정리</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>감정 표현하기</p> </div>	<p>■ 마지막 장면 상상그리기</p> <p>T: 사람이 바다와 갯벌에 가져야 하는 감정카드를 찾아서 발표해보자.</p> <p>T: 이 이야기의 주인공인 바다와 아동을 주인공으로 해서 바다와 사람이 어떤 마음으로 지내길 바라는지 생각하며 마지막 장면 그림을 상상하여 그려 봅시다.</p>	<p>S: 즐겁다. 기쁘다. 만족스럽다.</p> <p>S: 수업을 통해 느낀 사람과 바다가 같이 있는 모습에 대한 느낌을 떠올리며 마지막 장면을 그린다.</p>	감정 표현	10'	

감성중심 환경(동화)교육 교수·학습과정안(5/20차시)

교과		창의적 체험활동	지도 일시	9.27(화)	대상	2-6	지도 교사	강원형	
배움주제		환경동화를 통해 자연에서 느껴지는 다양한 감정 느끼고 표현하기			수업모형	감정카드를 활용한 환경동화수업 모형			
배움목표		환경동화(‘리디아의 정원’)를 통해 자연에서 느껴지는 다양한 감정을 느끼고, 표현할 수 있다.							
감성지능요소		감정인식, 감정표현, 정서조절							
배움촉진 자료		교사	‘리디아의 정원’ 도서, 감성 보드판						
		학생	감정카드, 이야기 말판, 포스트잇						
배움 단계	배움 과정	교수·학 습 활 동					감성 지능 요소	시간 (분)	자료 (▶) 및 유의점 (※)
		교사		학생					
도입	동기유발 (발산)	■ 감성 브레인스토밍 - 꽃, 화분, 정원에 대해 ‘감성 브레인스토밍’하기 T: 꽃, 화분, 정원을 생각하면 떠오르는 감정을 이야기해 보자. T: (‘리디아의 정원’ 책의 그림 장면을 하나씩 보여주면서) 이 그림에서는 어떤 느낌이 들어요?		S: 편안해요. 반가워요. 좋아요. 포근해요. S: 귀여워요. 재미있어요. 신기해요. 아파요. 슬퍼요. 편안해요. 행복해요. 따뜻해요. 슬퍼요. 괴로워요. 평화로워요.			감정 인식	5’	▶동화 (리디아의 정원)
	배움문제 확인	♣ ‘리디아의 정원’을 읽으면서 다양한 감정을 느끼고 표현할 수 있다.							
		♣ 학습활동 안내 활동1 : 이야기 들으며, 감정 언어 말하기 활동2 : 감정언어 말판 놀이기(감정카드 활용)							
전개	감정 인식하기 (수렴)	■ 이야기 들으며, 감정 언어 말하기 T: ‘리디아의 정원’ 동화를 잘 들어보고, 각 장면에서 느껴지는 감정 언어를 이야기 해 봅시다.		S: (선생님을 중심으로 동글게 모여 앉아) ‘리디아의 정원’ 동화를 감상한다. 또는 ppt로 동화를 감상한다.				7’	※ 동글게 앉고 교사가 책을 보여주며 읽기

배움 단계	배움 과정	교 수 · 학 습 활 동		감성 지능 요소	시간 (분)	자료(▶)) 및 유의점(※)
		교사	학생			
전개	<p>활동2</p> <p>감정 발견하 기</p> <p>(재확인)</p>	<p>T: (각 장면을 보여주면서) 이 장면을 듣고, 여러분은 어떤 느낌이 드나요? 발표한 친구는 앞에 나와 칠판에 있는 감정카드를 보드판에 붙이세요.</p> <p>■ 감정카드 보고 문장 맞추기 놀이</p> <p>T: 모둠별로 문장카드를 가져가고 상의하여 어울리는 감정카드를 찾아 붙시다.</p> <p>T: 모둠별로 감정카드를 소개하고 이와 어울리는 문장카드 번호를 맞추는 모둠이 점수를 가져갑니다.</p> <p>T: 정리 문장카드를 모든 조에게 나누어주고 읽은 후 드는 느낌의 감정카드를 발표해 붙시다.</p>	<p>S: 사랑스러워요. 슬퍼요. 기쁘요. 행복해요. 고마워요. 등</p> <p>S: 느낌을 발표하고 감정카드를 보드판에 붙인다.</p> <p>Ss: 받은 문장카드를 읽고 해당되는 장면에서 떠오르는 감정카드를 찾아 모은다.</p> <p>Ss: 순서대로 모듬이 나와 찾은 감정카드를 발표하고 이와 어울리는 문장카드 번호를 먼저 맞추는 모듬이 점수를 받는다.</p> <p>Ss: 정리 문장카드를 받고 모듬원들이 같이 읽은 후 연결되는 감정카드를 찾아 발표한다.</p>	<p>감정 인식</p> <p>감정 인식</p> <p>감정 표현</p>	<p>8'</p> <p>15'</p>	<p>※ 느낌을 감정언어로 표현할 수 있도록 안내한다.</p> <p>▶ 문장카드, 감정카드</p> <p>▶ 감성보드판 ※ 교사는 감성 보드판에 긍정, 부정으로 영역을 나누어 이야기에 해당되는 감정카드를 붙이고 해당되는 영역에 포스트잇을 붙이게 한다.</p>
정리	<p>학습내용 정리</p>	<p>■ 감정카드 분류하고 경험말하기</p> <p>T: 여러분이 앞에 붙인 감정카드 중에서 긍정적인 감정카드는 어떤 것인가요? 부정적인 감정카드는 어떤 것인가요?</p> <p>T: 최근에 느낀 자신의 감정과 비슷한 감정카드를 찾아보고 그 경험을 발표해 붙시다.</p> <p>T: 어떤 감정을 더 느끼고 싶은가요?</p> <p>T: 긍정적인 감정이 더 좋은 이유는?</p>	<p>S: 긍정 감정카드- 행복한, 따뜻한, 사랑스러운, 기쁜, 부정 감정카드- 슬픈, 겁나는, 걱정스러운, 마음이 아픈</p> <p>S: 최근에 느낀 자신의 감정과 비슷한 감정카드를 찾아 경험을 발표한다.</p> <p>S: 행복한 감정이요. 사랑스러운 감정이요.</p> <p>S: 편안해요. 기분 좋아져요.</p>	<p>감정 인식</p> <p>공 감</p> <p>자기 긍정</p>	<p>5'</p>	

감성중심 환경(동화)교육 교수·학습과정안(6/20차시)

교 과		창의적 체험활동	지 도 일 시	9.29(목)	대 상	2-6	지 도 교 사	강원형	
배움주제		환경동화를 읽고 다양한 감정에 공감하고, 자연과 인간의 관계 생각하기.			수업모형	감정카드를 활용한 환경동화수 업 모형			
배움목표		환경동화(‘리디아의 정원’)를 통해 다양한 감정에 공감하고, 자연과 인간의 올바른 관계를 생각할 수 있다.							
감성지능요소		자기 감정인식, 자기감정조절, 자기 동기화(긍정), 공감							
배움촉진 자료		교사	환경도서, 감성 보드판						
		학생	감정카드, 포스트잇, 그리기도구, 작은 도화지(A6)						
배움 단계	배움 과정	교 수 · 학 습 활 동					감성 지능 요소	시간 (분)	자료(▶) 및 유의점 (※)
		교수-학생 활동							
도입	동기 유발	T: 동화 속 꽃과 사람이 같 이 있는 그림 장면들을 다시 보면서 감정언어를 사용하여 자신의 느낌을 이야기해 봅 시다.			Ss: 행복하다. 고맙다. 신나 다. 따뜻하다. 평화롭다.		감정 인식	5’	
		T: 정원에 가본 경험, 화분을 가꾸어 본 경험 등 이야기에 나온 장면과 비슷한 자신의 경험을 이야기해 봅시다.			S: 꽃, 화분, 정원 등과 관련 된 자신의 경험을 발표한다.				
	배움문제 확인	♣ ‘리디아의 정원’을 읽고 다양한 감정에 공감하고, 자연과 인간의 올바른 관계를 생각해 볼 수 있다.							
		♣ 학습활동 안내 활동1 : 이야기속 주인공 되어보기(햇시트 놀이) 활동2 : 내가 00이라면?(20초 스피치)							
전개	활동1	■ 이야기속 인물 되어보기 (햇시트 놀이) T: ‘리디아의 정원’ 의 주요 인물, 사물을 이야기해 봅시 다. T: 그럼 이러한 역할이 되어 볼 친구는 앞으로 나오세요.			S: 리디아, 삼촌, 꽃, 화분 S: (역할을 맡은 친구는 돌아 가며 앞에 나와 의자에 앉는 다.)		감정 공감하기	10’	
	감정 공감하기								

배움 단계	배움 과정	교 수 · 학 습 활 동		감성 지능 요소	시 간 (분)	자료 (▶) 및 유의점 (※)
		교사	학생			
전개	활동1	<p>T: 그럼 주인공에게 물어보고 싶은 질문을 감정언어를 사용하여 자유롭게 해주세요.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>예시 질문</p> <ul style="list-style-type: none"> - 왜 ()하였나요? - 어떤 마음이 들었나요? - 어떻게 마음이 변하였나요? - 왜 마음이 변하였나요? </div> <p>■ 감정의 변화 살펴보기. (감정카드 사용)</p> <p>T:(부정적인 감정의 상황에서 긍정적인 상황으로 감정이 변하는 장면을 제시하면서) 어떻게 안 좋은 감정이 (좋은 감정으로) 바뀌었나요?</p>	<p>Ss: (주인공에게 궁금했던 질문들을 앞 활동에서 이야기했던 다양한 감정언어를 사용하여 물어보고, 의자에 앉은 친구는 주인공의 입장에서 반응하고 대답한다.)</p> <p>S1:부정적인 장면이 긍정적인 장면으로 전환되는 부분을 들으면서 그 과정을 생각해본다.</p> <p>S2:부정적인 장면에서 느껴지는 마음에서 긍정적인 장면에서 느껴지는 마음으로 어떻게 바뀌었는지 살펴본다.</p>	공감	15'	<p>▶ 예시 질문을 칠판에 제시한다.</p> <p>※ 예시 질문 이외에도 다양한 질문을 허용한다.</p> <p>※ 나눔과 재활동에서 느껴지는 감정을 감정카드로 찾아보게 하면서 긍정적인 감정을 느끼게 한다.</p>
	활동2 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> 감정 공감하기 </div> (문제 해결)	<p>T: 이와 비슷한 경험이 있나요? 어떤 느낌을 받았나요?</p> <p>■ 내가 00이라면?</p> <p>T:내가 주인공이라면 앞으로 어떻게 지내야 할까요?(감정언어 사용, 5분 메모)</p>	<p>S: 이야기의 한 장면과 비슷한 자신의 경험과 느낌을 이야기한다.</p> <p>S: 자신의 느낌과 생각을 포스트잇에 적어 감성 보드판에 붙인다.</p>	공감		
정리	학습내용 정리 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> 감정 표현 하기 </div>	<p>■ 마지막 장면 상상그리기</p> <p>T: 사람이 꽃, 화분, 정원에 가져야 하는 감정카드를 찾아서 발표해보자.</p> <p>T: 이 이야기의 주인공인 꽃, 화분, 정원, 리디아를 주인공으로 해서 정원과 사람이 어떤 마음으로 지내길 바라는지 생각하며 마지막 장면 그림을 상상하여 그려 봅시다.</p>	<p>S: 즐겁다. 기쁘다. 만족스럽다.</p> <p>S: 수업을 통해 느낀 사람과 바다가 같이 있는 모습에 대한 느낌을 떠올리며 마지막 장면을 그린다.</p>	감정 표현	10'	<p>※ 시간이 된다면 '탁자주인'이 되었을 때를 상상하는 내용은 20초 스피치로 모두 발표한다.</p>

감성중심 환경(동화)교육 교수·학습과정안(7/20차시)

교과		창의적 체험활동	지도 일시	10.4(화)	대상	2-6	지도 교사	강원형	
배움주제		환경동화를 통해 환경문제에서 느껴지는 다양한 감정 느끼고 표현하기			수업모형	감정카드를 활용한 환경동화수업 모형			
배움목표		환경동화(‘죽음의 먼지가 내려와요’)를 통해 환경문제에서 느껴지는 다양한 감정을 느끼고, 표현할 수 있다.							
감성지능요소		감정인식, 감정표현, 정서조절							
배움촉진 자료		교사	‘죽음의 먼지가 내려와요’ 도서, 감성 보드판						
		학생	감정카드, 이야기 말판, 포스트잇						
배움 단계	배움 과정	교수·학습활동					감성 지능 요소	시간 (분)	자료 (▶) 및 유의점 (※)
		교사		학생					
도입	동기유발 (발산)	■ 감성 브레인스토밍 - 미세먼지에 대해 ‘감성 브레인스토밍’하기 T: 미세먼지를 생각하면 떠오르는 감정을 이야기해 보자. T: (‘죽음의 먼지가 내려와요’ 책의 그림 장면을 하나씩 보여주면서) 이 그림에서는 어떤 느낌이 들어요?		S: 불편해요. 싫어요. 걱정스러워요. 불안해요. 두려워요. S: 슬퍼요. 불안해요. 무서워요. 긴장되요. 걱정스러워요. 마음이 아파요. 서운해요. 불쌍해요.			감정 인식	5’	▶동화 (‘죽음의 먼지가 내려와요’)
	배움문제 확인	♣ ‘죽음의 먼지가 내려와요’를 읽으면서 다양한 감정을 느끼고 표현할 수 있다.							
		♣ 학습활동 안내 활동1 : 이야기 들으며, 감정 언어 말하기 활동2 : 감정언어 말판 놀이하기(감정카드 활용)							
전개	감정 인식하기 (수렴)	■ 이야기 들으며, 감정 언어 말하기 T: ‘죽음의 먼지가 내려와요’ 동화를 잘 들어보고, 각 장면에서 느껴지는 감정 언어를 이야기 해 봅시다.		S: (선생님을 중심으로 동글게 모여 앉아) ‘죽음의 먼지가 내려와요’ 동화를 감상한다. 또는 ppt로 동화를 감상한다.				7’	※ 동글게 앉고 교사가 책을 보여주며 읽기

배움 단계	배움 과정	교 수 · 학 습 활 동		감성 지능 요소	시간 (분)	자료(▶)) 및 유의점(※)
		교사	학생			
전개 (1차시)	<p>활동2</p> <p>감정 발견하기</p> <p>(재확인)</p>	<p>T: (각 장면을 보여주면서) 이 장면을 듣고, 여러분은 어떤 느낌이 드나요? 발표한 친구는 앞에 나와 칠판에 있는 감정카드를 보드에 붙이세요.</p> <p>■ 감정카드 보고 문장 맞추기 놀이</p> <p>T: 모둠별로 문장카드를 가져가고 상의하여 어울리는 감정카드를 찾아 붙시다.</p> <p>T: 모둠별로 감정카드를 소개하고 이와 어울리는 문장카드 번호를 맞추는 모둠이 점수를 가져갑니다.</p> <p>T: 정리 문장카드를 모든 조에게 나누어주고 읽은 후 드는 느낌의 감정카드를 발표해 붙시다.</p>	<p>S: 슬퍼요. 안쓰러워요. 힘들어요. 마음이 아파요.</p> <p>S: 느낌을 발표하고 감정카드를 보드에 붙인다.</p> <p>Ss: 받은 문장카드를 읽고 해당되는 장면에서 떠오르는 감정카드를 찾아 모은다.</p> <p>Ss: 순서대로 모듬이 나와 찾은 감정카드를 발표하고 이와 어울리는 문장카드 번호를 먼저 맞추는 모듬이 점수를 받는다.</p> <p>Ss: 정리 문장카드를 받고 모듬원들이 같이 읽은 후 연결되는 감정카드를 찾아 발표한다.</p>	<p>감정 인식</p> <p>감정 인식</p> <p>감정 표현</p>	<p>8'</p> <p>15'</p>	<p>※ 느낌을 감정언어로 표현할 수 있도록 안내한다.</p> <p>▶ 문장카드, 감정카드</p> <p>▶ 감성보드판 ※ 교사는 감성보드판에 긍정, 부정영역을 나누어 이야기에 해당되는 감정카드를 붙이고 해당되는 영역에 포스트잇을 붙이게 한다.</p>
정리	<p>학습내용 정리</p>	<p>■ 감정카드 분류하고 경험말하기</p> <p>T: 여러분이 앞에 붙인 감정카드 중에서 긍정적인 감정카드는 어떤 것인가요? 부정적인 감정카드는 어떤 것인가요?</p> <p>T: 최근에 느낀 자신의 감정과 비슷한 감정카드를 찾아보고 그 경험을 발표해 붙시다.</p> <p>T: 어떤 감정을 더 느끼고 싶은가요?</p> <p>T: 긍정적인 감정이 더 좋은 이유는?</p>	<p>S: 긍정 감정카드- 행복한, 따뜻한, 사랑스러운, 기쁜, 부정 감정카드- 슬픈, 겁나는, 걱정스러운, 마음이 아픈</p> <p>S: 최근에 느낀 자신의 감정과 비슷한 감정카드를 찾아 경험을 발표한다.</p> <p>S: 행복한 감정이요. 사랑스러운 감정이요.</p> <p>S: 편안해요. 기분 좋아져요.</p>	<p>감정 인식</p> <p>공 감</p> <p>자기 긍정</p>	5'	

감성중심 환경(동화)교육 교수·학습과정안(8/20차시)

교과		창의적 체험활동	지도 일시	10.6(목)	대상	2-6	지도 교사	강원형	
배움주제		환경동화를 읽고 다양한 감정에 공감하고, 환경과 인간의 관계 생각하기.			수업모형	감정카드를 활용한 환경동화수 업 모형			
배움목표		환경동화(‘죽음의 먼지가 내려와요’)를 통해 다양한 감정에 공감하고, 환경 과 인간의 올바른 관계를 생각할 수 있다.							
감성지능요소		자기 감정인식, 자기감정조절, 자기 동기화(긍정), 공감							
배움촉진 자료		교사	환경도서, 감성보드판						
		학생	감정카드, 포스트잇, 그리기도구, 작은 도화지(A6)						
배움 단계	배움 과정	교수·학습활동					감성 지능 요소	시간 (분)	자료(▶) 및 유의점 (※)
		교수-학생 활동							
도입	동기 유발	T: 동화 속 미세먼지와 사람 이 같이 있는 그림 장면들을 다시 보면서 감정언어를 사 용하여 자신의 느낌을 이야 기해 봅시다.			Ss: 슬프다. 걱정스럽다. 두렵 다. 마음이 아프다.		감정 인식	5’	
		T: 미세먼지가 심했던 날의 기억 등 이야기에 나온 장면 과 비슷한 자신의 경험을 이 야기해 봅시다.			S: 미세먼지 날씨와 관련된 자신의 경험을 발표한다.				
	배움문제 확인	♣ ‘죽음의 먼지가 내려와요’를 읽고 다양한 감정에 공감하 고, 환경과 인간의 올바른 관계를 생각해 볼 수 있다.							
		♣ 학습활동 안내 활동1 : 이야기속 주인공 되어보기(햇시트 놀이) 활동2 : 내가 00이라면?(20초 스피치)							
전개	활동1	■ 이야기속 인물 되어보기 (햇시트 놀이)			S: 링링, 친구, 미세먼지, 마 스크 S: (역할을 맡은 친구는 돌아 가며 앞에 나와 의자에 앉는 다.)			10’	
	감정 공감하기	T: ‘죽음의 먼지가 내려와요’ 의 주요 인물, 사물을 이야기 해 봅시다. T: 그림 이러한 역할이 되어 볼 친구는 앞으로 나오세요.							

배움 단계	배움 과정	교 수 · 학 습 활 동		감성 지능 요소	시 간 (분)	자료 (▶) 및 유의점 (※)
		교사	학생			
전개	활동1	<p>T: 그럼 주인공에게 물어보고 싶은 질문을 감정언어를 사용하여 자유롭게 해주세요.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>예시 질문</p> <ul style="list-style-type: none"> - 왜 ()하였나요? - 어떤 마음이 들었나요? - 어떻게 마음이 변하였나요? - 왜 마음이 변하였나요? </div> <p>■ 감정의 변화 살펴보기. (감정카드 사용)</p> <p>T:(부정적인 감정의 상황에서 긍정적인 상황으로 감정이 변하는 장면을 제시하면서) 어떻게 안 좋은 감정이 (좋은 감정으로) 바뀌었나요?</p>	<p>Ss: (주인공에게 궁금했던 질문들을 앞 활동에서 이야기했던 다양한 감정언어를 사용하여 물어보고, 의자에 앉은 친구는 주인공의 입장에서 반응하고 대답한다.)</p> <p>S1:부정적인 장면이 긍정적인 장면으로 전환되는 부분을 들으면서 그 과정을 생각해본다.</p> <p>S2:부정적인 장면에서 느껴지는 마음에서 긍정적인 장면에서 느껴지는 마음으로 어떻게 바뀌었는지 살펴본다.</p>	공감	15'	▶ 예시 질문을 칠판에 제시한다. ※ 예시 질문 이외에도 다양한 질문을 허용한다.
	<p>활동2</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>감정 공감하기</p> <p>(문제 해결)</p> </div>	<p>T: 이와 비슷한 경험이 있나요? 어떤 느낌을 받았나요?</p> <p>■ 내가 00이라면?</p> <p>T:내가 주인공이라면 앞으로 어떻게 지내야 할까요?(감정언어 사용, 5분 메모)</p>	<p>S: 이야기의 한 장면과 비슷한 자신의 경험과 느낌을 이야기한다.</p> <p>S: 자신의 느낌과 생각을 포스트잇에 적어 감성 보드판에 붙인다.</p>	공감		
정리	<p>학습내용 정리</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>감정 표현하기</p> </div>	<p>■ 마지막 장면 상상그리기</p> <p>T: 미세면지와 관련되는 감정카드를 찾아서 발표해보자.</p> <p>T: 이 이야기의 주인공인 미세면지와 아동을 주인공으로 해서 미세면지 속에서 아동이 어떤 마음으로 지내길 바라는지 생각하며 마지막 장면 그림을 상상하여 그려 봅시다.</p>	<p>S: 두렵다. 슬프다. 걱정스럽다.</p> <p>S: 수업을 통해 느낀 미세면지 속에 사람이 있는 모습에 대한 느낌을 떠올리며 마지막 장면을 그린다.</p>	감정 표현	10'	

감성중심 환경(동화)교육 교수·학습과정안(9/20차시)

교과		창의적 체험활동	지도 일시	10.11(화)	대상	2-6	지도 교사	강원형	
배움주제		환경동화를 통해 자연에서 느껴지는 다양한 감정 느끼고 표현하기			수업모형	감정카드를 활용한 환경동화수업 모형			
배움목표		환경동화(‘수달이 오턴날’)를 통해 자연에서 느껴지는 다양한 감정을 느끼고, 표현할 수 있다.							
감성지능요소		감정인식, 감정표현, 정서조절							
배움촉진 자료		교사	‘수달이 오턴날’ 도서, 감성 보드판						
		학생	감정카드, 이야기 말판, 포스트잇						
배움 단계	배움 과정	교수·학습활동					감성 지능 요소	시간 (분)	자료 (▶) 및 유의점 (※)
		교사		학생					
도입	동기유발 (발산)	■ 감성 브레인스토밍 - 수달에 대해 ‘감성 브레인스토밍’하기 T: 수달을 생각하면 떠오르는 감정을 이야기해 보자. T: (‘수달이 오턴날’ 책의 그림장면을 하나씩 보여주면서) 이 그림에서는 어떤 느낌이 들어요?		S: 편안해요. 반가워요. 좋아요. 포근해요. S: 귀여워요. 재미있어요. 신기해요. 아파요. 슬퍼요. 편안해요. 행복해요. 따뜻해요. 슬퍼요. 괴로워요. 평화로워요.			감정 인식	5’	▶동화 (수달이 오턴날) ※ 동글게 앉고 교사가 책을 보여주며 읽기
	배움문제 확인	♣ ‘수달이 오턴날’을 읽으면서 다양한 감정을 느끼고 표현할 수 있다.							
		♣ 학습활동 안내 활동1 : 이야기 들으며, 감정 언어 말하기 활동2 : 감정언어 말판 놀이하기(감정카드 활용)							
전개	활동1 감정 인식하기 (수렴)	■ 이야기 들으며, 감정 언어 말하기 T: ‘수달이 오턴날’ 동화를 잘 들어보고, 각 장면에서 느껴지는 감정 언어를 이야기 해 봅시다.		S: (선생님을 중심으로 동글게 모여 앉아) ‘수달이 오턴날’ 동화를 감상한다. 또는 ppt로 동화를 감상한다.				7’	

배움 단계	배움 과정	교 수 · 학 습 활 동		감성 지능 요소	시간 (분)	자료(▶)) 및 유의점(※)
		교사	학생			
전개 (1차시)	활동2 감정 발견하 기 (재확인)	<p>T: (각 장면을 보여주면서) 이 장면을 듣고, 여러분은 어떤 느낌이 드나요? 발표한 친구는 앞에 나와 칠판에 있는 감정카드를 보드판에 붙이세요.</p> <p>■ 감정카드 보고 문장 맞추기 놀이</p> <p>T: 모둠별로 문장카드를 가져가고 상의하여 어울리는 감정카드를 찾아 붙시다.</p> <p>T: 모둠별로 감정카드를 소개하고 이와 어울리는 문장카드 번호를 맞추는 모둠이 점수를 가져갑니다.</p> <p>T: 정리 문장카드를 모든 조에게 나누어주고 읽은 후 드는 느낌의 감정카드를 발표해 붙시다.</p>	<p>S: 사랑스러워요. 슬퍼요. 기뻐요. 행복해요. 고마워요. 등</p> <p>S: 느낌을 발표하고 감정카드를 보드판에 붙인다.</p> <p>Ss: 받은 문장카드를 읽고 해당되는 장면에서 떠오르는 감정카드를 찾아 모은다.</p> <p>Ss: 순서대로 모듬이 나와 찾은 감정카드를 발표하고 이와 어울리는 문장카드 번호를 먼저 맞추는 모듬이 점수를 받는다.</p> <p>Ss: 정리 문장카드를 받고 모듬원들이 같이 읽은 후 연결되는 감정카드를 찾아 발표한다.</p>	<p>감정 인식</p> <p>감정 인식</p> <p>감정 표현</p>	<p>8'</p> <p>15'</p>	<p>※ 느낌을 감정언어로 표현할 수 있도록 안내한다.</p> <p>▶ 문장카드, 감정카드</p> <p>▶ 감성보드판 ※ 교사는 감성 보드판에 긍정, 부정으로 영역을 나누어 이야기에 해당되는 감정카드를 붙이고 해당되는 영역에 포스트잇을 붙이게 한다.</p>
정리	학습내용 정리	<p>■ 감정카드 분류하고 경험말하기</p> <p>T: 여러분이 앞에 붙인 감정카드 중에서 긍정적인 감정카드는 어떤 것인가요? 부정적인 감정카드는 어떤 것인가요?</p> <p>T: 최근에 느낀 자신의 감정과 비슷한 감정카드를 찾아보고 그 경험을 발표해 붙시다.</p> <p>T: 어떤 감정을 더 느끼고 싶은가요?</p> <p>T: 긍정적인 감정이 더 좋은 이유는?</p>	<p>S: 긍정 감정카드- 행복한, 따뜻한, 사랑스러운, 기쁜, 부정 감정카드- 슬픈, 겁나는, 걱정스러운, 마음이 아픈</p> <p>S: 최근에 느낀 자신의 감정과 비슷한 감정카드를 찾아 경험을 발표한다.</p> <p>S: 행복한 감정이요. 사랑스러운 감정이요.</p> <p>S: 편안해요. 기분 좋아져요.</p>	<p>감정 인식</p> <p>공 감</p> <p>자기 긍정</p>	5'	

감성중심 환경(동화)교육 교수·학습과정안(10/20차시)

교과		창의적 체험활동	지도 일시	10.13(목)	대상	2-6	지도 교사	강원형	
배움주제		환경동화를 읽고 다양한 감정에 공감하고, 자연과 인간의 관계 생각하기.			수업모형	감정카드를 활용한 환경동화수 업 모형			
배움목표		환경동화(‘수달이 오던날’)를 통해 다양한 감정에 공감하고, 자연과 인간의 올바른 관계를 생각할 수 있다.							
감성지능요소		자기 감정인식, 자기 감정조절, 자기 동기화(긍정), 공감							
배움촉진 자료		교사	환경도서, 감성 보드판						
		학생	감정카드, 포스트잇, 그리기도구, 작은 도화지(A6)						
배움 단계	배움 과정	교수·학습활동					감성 지능 요소	시간 (분)	자료(▶) 및 유의점 (※)
		교수-학생 활동							
도입	동기 유발	T: 동화속 수달과 사람이 같 이 있는 그림 장면들을 다시 보면서 감정언어를 사용하여 자신의 느낌을 이야기해 봅 시다.			Ss: 행복하다. 고맙다. 슬프다. 신나다. 따뜻하다. 평화롭다.		감정 인식	5’	
		T: 이야기에 나온 장면과 비 슷한 자신의 경험을 이야기 해 봅시다.			S: 버려진 동물을 발견한 경 험, 수달을 본 경험 등을 발 표한다.				
	배움문제 확인	♣ ‘수달이 오던날’을 읽고 다양한 감정에 공감하고, 동물과 인간의 올바른 관계를 생각해 볼 수 있다.							
		♣ 학습활동 안내 활동1 : 이야기속 주인공 되어보기(햇시트 놀이) 활동2 : 내가 00이라면?(20초 스피치)							
전개	활동1	■ 이야기속 인물 되어보기 (햇시트 놀이) T: ‘수달이 오던날’의 주요 인물, 사물을 이야기해 봅시 다. T: 그럼 이러한 역할이 되어 볼 친구는 앞으로 나오세요.			S: 주인공, 수달, 연구원, S: (역할을 맡은 친구는 돌아 가며 앞에 나와 의자에 앉는 다.)		10’		
	감정 공감하기								

배움 단계	배움 과정	교 수 · 학 습 활 동		감성 지능 요소	시 간 (분)	자료 (▶) 및 유의점 (※)
		교사	학생			
전개	활동1	<p>T: 그럼 주인공에게 물어보고 싶은 질문을 감정언어를 사용하여 자유롭게 해주세요.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>예시 질문</p> <ul style="list-style-type: none"> - 왜 ()하였나요? - 어떤 마음이 들었나요? - 어떻게 마음이 변하였나요? - 왜 마음이 변하였나요? </div> <p>■ 감정의 변화 살펴보기. (감정카드 사용)</p> <p>T:(부정적인 감정의 상황에서 긍정적인 상황으로 감정이 변하는 장면을 제시하면서) 어떻게 안 좋은 감정이 (좋은 감정으로) 바뀌었나요?</p>	<p>Ss: (주인공에게 궁금했던 질문들을 앞 활동에서 이야기했던 다양한 감정언어를 사용하여 물어보고, 의자에 앉은 친구는 주인공의 입장에서 반응하고 대답한다.)</p> <p>S1:부정적인 장면이 긍정적인 장면으로 전환되는 부분을 들으면서 그 과정을 생각해본다.</p> <p>S2:부정적인 장면에서 느껴지는 마음에서 긍정적인 장면에서 느껴지는 마음으로 어떻게 바뀌었는지 살펴본다.</p>	공감	15'	<p>▶ 예시 질문을 칠판에 제시한다.</p> <p>※ 예시 질문 이외에도 다양한 질문을 허용한다.</p> <p>※ 나눔과 재활동에서 느껴지는 감정을 감정카드로 찾아보게 하면서 긍정적인 감정을 느끼게 한다.</p>
	활동2 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> 감정 공감하기 </div> (문제 해결)	<p>T: 이와 비슷한 경험이 있나요? 어떤 느낌을 받았나요?</p> <p>■ 내가 00이라면?</p> <p>T:내가 주인공이라면 앞으로 어떻게 지내야 할까요?(감정언어 사용, 5분 메모)</p>	<p>S: 이야기의 한 장면과 비슷한 자신의 경험과 느낌을 이야기한다.</p> <p>S: 자신의 느낌과 생각을 포스트잇에 적어 감성 보드판에 붙인다.</p>	공감		
정리	학습내용 정리 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> 감정 표현 하기 </div>	<p>■ 마지막 장면 상상그리기</p> <p>T: 사람이 수달에게 가져야 하는 감정카드를 찾아서 발표해보자.</p> <p>T: 이 이야기의 주인공인 수달을 주인공으로 해서 동물과 사람이 어떤 마음으로 지내길 바라는지 생각하며 마지막 장면 그림을 상상하여 그려 봅시다.</p>	<p>S: 즐겁다. 기쁘다. 만족스럽다.</p> <p>S: 수업을 통해 느낀 수달과 사람이 같이 있는 모습에 대한 느낌을 떠올리며 마지막 장면을 그린다.</p>	감정 표현	10'	<p>※ 시간이 된다면 '탁자주인'이 되었을 때를 상상하는 내용은 20초 스피치로 모두 발표한 다.</p>

감성중심 환경(동화)교육 교수·학습과정안(11/20차시)

교과		창의적 체험활동	지도 일시	10.18(화)	대상	2-6	지도 교사	강원형
배움주제		환경동화를 통해 자연에서 느껴지는 다양한 감정 느끼고 표현하기			수업모형	감정카드를 활용한 환경동화수업 모형		
배움목표		환경동화(‘아빠한테 가고 싶어요’)를 통해 자연에서 느껴지는 다양한 감정을 느끼고, 표현할 수 있다.						
감성지능요소		감정인식, 감정표현, 정서조절						
배움촉진 자료		교사	‘아빠한테 가고 싶어요’ 도서, 감성 보드판					
		학생	감정카드, 이야기 말판, 포스트잇					
배움 단계	배움 과정	교수·학습활동				감성 지능 요소	시간 (분)	자료 (▶) 및 유의점 (※)
		교사		학생				
도입	<div>동기유발</div> <div>(발산)</div>	■ 감성 브레인스토밍 - 동물에 대해 ‘감성 브레인스토밍’하기 T: 동물의 죽음을 생각하면 떠오르는 감정을 이야기해 보자. T: (‘아빠한테 가고 싶어요’ 책의 그림장면을 하나씩 보여주면서) 이 그림에서는 어떤 느낌이 들어요?		S: 두려워요. 무서워요. 끔찍해요. 잔인해요. 마음이 아파요. 슬퍼요. S: 귀여워요. 신기해요. 아파요. 슬퍼요. 편안해요. 행복해요. 따뜻해요. 슬퍼요. 괴로워요.		감정 인식	5’	▶동화 (아빠한테 가고 싶어요)
	<div>배움문제 확인</div>	♣ ‘아빠한테 가고 싶어요’를 읽으면서 다양한 감정을 느끼고 표현할 수 있다.						
		♣ 학습활동 안내 활동1 : 이야기 들으며, 감정 언어 말하기 활동2 : 감정언어 말판 놀이하기(감정카드 활용)						
전개	<div>활동1</div> <div>감정 인식하기</div> <div>(수렴)</div>	■ 이야기 들으며, 감정 언어 말하기 T: ‘아빠한테 가고 싶어요’ 동화를 잘 들어보고, 각 장면에서 느껴지는 감정 언어를 이야기 해 봅시다.		S: (선생님을 중심으로 등글게 모여 앉아) ‘아빠한테 가고 싶어요’ 동화를 감상한다. 또는 ppt로 동화를 감상한다.			7’	※ 등글게 앉고 교사가 책을 보여주며 읽기

배움 단계	배움 과정	교 수 · 학 습 활 동		감성 지능 요소	시간 (분)	자료(▶)) 및 유의점(※)
		교사	학생			
전개 (1차시)	활동2 감정 발견하 기 (재확인)	<p>T: (각 장면을 보여주면서) 이 장면을 듣고, 여러분은 어떤 느낌이 드나요? 발표한 친구는 앞에 나와 칠판에 있는 감정카드를 보드판에 붙이세요.</p> <p>■ 감정카드 보고 문장 맞추기 놀이</p> <p>T: 모둠별로 문장카드를 가져가고 상의하여 어울리는 감정카드를 찾아 붙시다.</p> <p>T: 모둠별로 감정카드를 소개하고 이와 어울리는 문장카드 번호를 맞추는 모둠이 점수를 가져갑니다.</p> <p>T: 정리 문장카드를 모든 조에게 나누어주고 읽은 후 드는 느낌의 감정카드를 발표해 붙시다.</p>	<p>S: 사랑스러워요. 슬퍼요. 기뻐요. 행복해요. 고마워요. 등</p> <p>S: 느낌을 발표하고 감정카드를 보드판에 붙인다.</p> <p>Ss: 받은 문장카드를 읽고 해당되는 장면에서 떠오르는 감정카드를 찾아 모은다.</p> <p>Ss: 순서대로 모듬이 나와 찾은 감정카드를 발표하고 이와 어울리는 문장카드 번호를 먼저 맞추는 모듬이 점수를 받는다.</p> <p>Ss: 정리 문장카드를 받고 모듬원들이 같이 읽은 후 연결되는 감정카드를 찾아 발표한다.</p>	<p>감정 인식</p> <p>감정 인식</p> <p>감정 표현</p>	<p>8'</p> <p>15'</p>	<p>※ 느낌을 감정언어로 표현할 수 있도록 안내한다.</p> <p>▶ 문장카드, 감정카드</p> <p>▶ 감성보드판 ※ 교사는 감성 보드판에 긍정, 부정으로 영역을 나누어 이야기에 해당되는 감정카드를 붙이고 해당되는 영역에 포스트잇을 붙이게 한다.</p>
정리	학습내용 정리	<p>■ 감정카드 분류하고 경험말하기</p> <p>T: 여러분이 앞에 붙인 감정카드 중에서 긍정적인 감정카드는 어떤 것인가요? 부정적인 감정카드는 어떤 것인가요?</p> <p>T: 최근에 느낀 자신의 감정과 비슷한 감정카드를 찾아보고 그 경험을 발표해 붙시다.</p> <p>T: 어떤 감정을 더 느끼고 싶은가요?</p> <p>T: 긍정적인 감정이 더 좋은 이유는?</p>	<p>S: 긍정 감정카드- 행복한, 따뜻한, 사랑스러운, 기쁜, 부정 감정카드- 슬픈, 겁나는, 걱정스러운, 마음이 아픈</p> <p>S: 최근에 느낀 자신의 감정과 비슷한 감정카드를 찾아 경험을 발표한다.</p> <p>S: 행복한 감정이요. 사랑스러운 감정이요.</p> <p>S: 편안해요. 기분 좋아져요.</p>	<p>감정 인식</p> <p>공 감</p> <p>자기 긍정</p>	5'	

감성중심 환경(동화)교육 교수·학습과정안(12/20차시)

교과		창의적 체험활동	지도 일시	10.20(목)	대상	2-6	지도 교사	강원형	
배움주제		환경동화를 읽고 다양한 감정에 공감하고, 동물과 인간의 관계 생각하기.			수업모형	감정카드를 활용한 환경동화수 업 모형			
배움목표		환경동화(‘아빠한테 가고 싶어요’)를 통해 다양한 감정에 공감하고, 동물과 인간의 올바른 관계를 생각할 수 있다.							
감성지능요소		자기 감정인식, 자기감정조절, 자기 동기화(긍정), 공감							
배움촉진 자료		교사	환경도서, 감성보드판						
		학생	감정카드, 포스트잇, 그리기도구, 작은 도화지(A6)						
배움 단계	배움 과정	교수·학습활동					감성 지능 요소	시간 (분)	자료(▶) 및 유의점 (※)
		교수-학생 활동							
도입	동기 유발	T: 동화 속 그림 장면들을 다시 보면서 감정언어를 사 용하여 자신의 느낌을 이야 기해 봅시다. T: 이야기에 나온 장면과 비 슷한 자신의 경험을 이야기 해 봅시다.			Ss: 외롭다. 슬프다. 서운하 다. 안타깝다. 걱정스럽다. 그 립다. 마음이 아프다. 간절하 다. S: 이야기와 관련된 자신의 경험을 발표한다.		감정 인식	5’	
	배움문제 확인	♣ ‘아빠한테 가고 싶어요’를 읽고 다양한 감정에 공감하고, 동물과 인간의 올바른 관계를 생각해 볼 수 있다. ♣ 학습활동 안내 활동1 : 이야기속 주인공 되어보기(햇시트 놀이) 활동2 : 내가 00이라면?(20초 스피치)							
		전개	활동1 감정 공감하기	■ 이야기속 인물 되어보기 (햇시트 놀이) T: ‘아빠한테 가고 싶어요’ 의 주요 인물, 사물을 이야기 해 봅시다. T: 그럼 이러한 역할이 되어 볼 친구는 앞으로 나오세요.					

배움 단계	배움 과정	교 수 · 학 습 활 동		감성 지능 요소	시 간 (분)	자료 (▶) 및 유의점 (※)
		교사	학생			
전개	활동1	<p>T: 그럼 주인공에게 물어보고 싶은 질문을 감정언어를 사용하여 자유롭게 해주세요.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>예시 질문</p> <ul style="list-style-type: none"> - 왜 ()하였나요? - 어떤 마음이 들었나요? - 어떻게 마음이 변하였나요? - 왜 마음이 변하였나요? </div> <p>■ 감정의 변화 살펴보기. (감정카드 사용)</p> <p>T:(부정적인 감정의 상황에서 긍정적인 상황으로 감정이 변하는 장면을 제시하면서) 어떻게 안 좋은 감정이 (좋은 감정으로) 바뀌었나요?</p>	<p>Ss: (주인공에게 궁금했던 질문들을 앞 활동에서 이야기했던 다양한 감정언어를 사용하여 물어보고, 의자에 앉은 친구는 주인공의 입장에서 반응하고 대답한다.)</p> <p>S1:부정적인 장면이 긍정적인 장면으로 전환되는 부분을 들으면서 그 과정을 생각해본다.</p> <p>S2:부정적인 장면에서 느껴지는 마음에서 긍정적인 장면에서 느껴지는 마음으로 어떻게 바뀌었는지 살펴본다.</p>	공감	15'	<p>▶ 예시 질문을 칠판에 제시한다.</p> <p>※ 예시 질문 이외에도 다양한 질문을 허용한다.</p> <p>※ 나눔과 재활동에서 느껴지는 감정을 감정카드로 찾아보게 하면서 긍정적인 감정을 느끼게 한다.</p>
	활동2 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> 감정 공감하기 </div> (문제 해결)	<p>T: 이와 비슷한 경험이 있나요? 어떤 느낌을 받았나요?</p> <p>■ 내가 00이라면?</p> <p>T:내가 주인공이라면 앞으로 어떻게 지내야 할까요?(감정언어 사용, 5분 메모)</p>	<p>S: 이야기의 한 장면과 비슷한 자신의 경험과 느낌을 이야기한다.</p> <p>S: 자신의 느낌과 생각을 포스트잇에 적어 감성 보드판에 붙인다.</p>	공감		
정리	학습내용 정리 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> 감정 표현 하기 </div>	<p>■ 마지막 장면 상상그리기</p> <p>T: 사람이 생태통로에 가져야 하는 감정카드를 찾아서 발표해보자.</p> <p>T: 이 이야기의 주인공인 아기곰을 주인공으로 해서 동물과 사람이 어떤 마음으로 지내길 바라는지 생각하며 마지막 장면 그림을 상상하여 그려 봅시다.</p>	<p>S: 즐겁다. 기쁘다. 만족스럽다.</p> <p>S: 수업을 통해 느낀 사람과 동물이 같이 있는 모습에 대한 느낌을 떠올리며 마지막 장면을 그린다.</p>	감정 표현	10'	<p>※ 시간이 된다면 '타자주인'이 되었을 때를 상상하는 내용은 20초 스피치로 모두 발표한다.</p>

감성중심 환경(동화)교육 교수·학습과정안(13/20차시)

교과		창의적 체험활동	지도 일시	10.25(화)	대상	2-6	지도 교사	강원형	
배움주제		환경동화를 통해 환경문제에서 느껴지는 다양한 감정 느끼고 표현하기			수업모형	감정카드를 활용한 환경동화수업 모형			
배움목표		환경동화('너에겐 고물 나에겐 보물')를 통해 환경문제에서 느껴지는 다양한 감정을 느끼고, 표현할 수 있다.							
감성지능요소		감정인식, 감정표현, 정서조절							
배움촉진 자료		교사	'너에겐 고물 나에겐 보물' 도서, 감성 보드판						
		학생	감정카드, 이야기 말판, 포스트잇						
배움 단계	배움 과정	교수·학습활동					감성 지능 요소	시간 (분)	자료 (▶) 및 유의점 (※)
		교사		학생					
도입	동기유발 (발산)	■ 감성 브레인스토밍 - '쓰레기'에 대해 '감성 브레인 스토밍'하기 T: 쓰레기, 고물을 생각하면 떠오르는 감정을 이야기해 보자. T: ('너에겐 고물 나에겐 보물' 책의 그림장면을 하나씩 보여주면서) 이 그림에서는 어떤 느낌이 들어요?		S: 싫어요. 마음이 아파요. 불안해요. 걱정스러워요. 두려워요. S: 귀여워요. 재미있어요. 신기해요. 아파요. 슬퍼요. 편안해요. 행복해요. 따뜻해요. 슬퍼요. 괴로워요. 평화로워요.			감정 인식	5'	▶동화 (너에겐 고물 나에겐 보물)
	배움문제 확인	♣ '너에겐 고물 나에겐 보물'을 읽으면서 다양한 감정을 느끼고 표현할 수 있다.							
		♣ 학습활동 안내 활동1 : 이야기 들으며, 감정 언어 말하기 활동2 : 감정언어 말판 놀이하기(감정카드 활용)							
전개	활동1	■ 이야기 들으며, 감정 언어 말하기						7'	※ 동글게 앉고 교사가 책을 보여주며 읽기
	감정 인식하기 (수렴)	T: '너에겐 고물 나에겐 보물' 동화에서 느껴지는 감정 언어를 이야기 해 봅시다.		S: (선생님을 중심으로 동글게 모여 앉아) '너에겐 고물 나에겐 보물' 동화를 감상한다. 또는 ppt로 동화를 감상한다.					

배움 단계	배움 과정	교 수 · 학 습 활 동		감성 지능 요소	시간 (분)	자료(▶)) 및 유의점(※)
		교사	학생			
전개 (1차시)	활동2 감정 발견하 기 (재확인)	<p>T: (각 장면을 보여주면서) 이 장면을 듣고, 여러분은 어떤 느낌이 드나요? 발표한 친구는 앞에 나와 칠판에 있는 감정카드를 보드판에 붙이세요.</p> <p>■ 감정카드 보고 문장 맞추기 놀이</p> <p>T: 모둠별로 문장카드를 가져가고 상의하여 어울리는 감정카드를 찾아 붙시다.</p> <p>T: 모둠별로 감정카드를 소개하고 이와 어울리는 문장카드 번호를 맞추는 모둠이 점수를 가져갑니다.</p> <p>T: 정리 문장카드를 모든 조에게 나누어주고 읽은 후 드는 느낌의 감정카드를 발표해 붙시다.</p>	<p>S: 사랑스러워요. 슬퍼요. 기쁘요. 행복해요. 고마워요. 등</p> <p>S: 느낌을 발표하고 감정카드를 보드판에 붙인다.</p> <p>Ss: 받은 문장카드를 읽고 해당되는 장면에서 떠오르는 감정카드를 찾아 모은다.</p> <p>Ss: 순서대로 모듬이 나와 찾은 감정카드를 발표하고 이와 어울리는 문장카드 번호를 먼저 맞추는 모듬이 점수를 받는다.</p> <p>Ss: 정리 문장카드를 받고 모듬원들이 같이 읽은 후 연결되는 감정카드를 찾아 발표한다.</p>	<p>감정 인식</p> <p>감정 인식</p> <p>감정 표현</p>	<p>8'</p> <p>15'</p>	<p>※ 느낌을 감정언어로 표현할 수 있도록 안내한다.</p> <p>▶ 문장카드, 감정카드</p> <p>▶ 감성보드판 ※ 교사는 감성 보드판에 긍정, 부정으로 영역을 나누어 이야기에 해당되는 감정카드를 붙이고 해당되는 영역에 포스트잇을 붙이게 한다.</p>
정리	학습내용 정리	<p>■ 감정카드 분류하고 경험말하기</p> <p>T: 여러분이 앞에 붙인 감정카드 중에서 긍정적인 감정카드는 어떤 것인가요? 부정적인 감정카드는 어떤 것인가요?</p> <p>T: 최근에 느낀 자신의 감정과 비슷한 감정카드를 찾아보고 그 경험을 발표해 붙시다.</p> <p>T: 어떤 감정을 더 느끼고 싶은가요?</p> <p>T: 긍정적인 감정이 더 좋은 이유는?</p>	<p>S: 긍정 감정카드- 행복한, 따뜻한, 사랑스러운, 기쁜, 부정 감정카드- 슬픈, 겁나는, 걱정스러운, 마음이 아픈</p> <p>S: 최근에 느낀 자신의 감정과 비슷한 감정카드를 찾아 경험을 발표한다.</p> <p>S: 행복한 감정이요. 사랑스러운 감정이요.</p> <p>S: 편안해요. 기분 좋아져요.</p>	<p>감정 인식</p> <p>공 감</p> <p>자기 긍정</p>	5'	

감성중심 환경(동화)교육 교수·학습과정안(14/20차시)

교과		창의적 체험활동	지도 일시	10.27(목)	대상	2-6	지도 교사	강원형	
배움주제		환경동화를 읽고 다양한 감정에 공감하고, 환경문제와 인간의 관계 생각하기.			수업모형	감정카드를 활용한 환경동화수업 모형			
배움목표		환경동화(‘너에겐 고물 나에겐 보물’)를 통해 다양한 감정에 공감하고, 환경문제와 인간의 올바른 관계를 생각할 수 있다.							
감성지능요소		자기 감정인식, 자기감정조절, 자기 동기화(긍정), 공감							
배움촉진 자료		교사	환경도서, 감성보드판						
		학생	감정카드, 포스트잇, 그리기도구, 작은 도화지(A6)						
배움 단계	배움 과정	교수·학 습 활 동					감성 지능 요소	시간 (분)	자료(▶) 및 유의점 (※)
		교수-학생 활동							
도입	동기 유발	T: 동화 속 그림 장면들을 다시 보면서 감정언어를 사용하여 자신의 느낌을 이야기해 봅시다. T: 이야기에 나온 장면과 비슷한 자신의 경험을 이야기해 봅시다.			Ss: 행복하다. 고맙다. 슬프다. 신나다. 따뜻하다. 평화롭다. S: 쓰레기(폐기물), 재활용 등과 관련된 자신의 경험을 발표한다.		감정 인식	5’	
	배움문제 확인	♣ ‘너에겐 고물 나에겐 보물’을 읽고 다양한 감정에 공감하고, 환경문제와 인간의 올바른 관계를 생각해 볼 수 있다. ♣ 학습활동 안내 활동1 : 이야기속 주인공 되어보기(햇시트 놀이) 활동2 : 내가 00이라면?(20초 스피치)							
		전개	활동1 <div>감정 공감하기</div>	■ 이야기속 인물 되어보기(햇시트 놀이) T: ‘너에겐 고물 나에겐 보물’의 주요 인물, 사물을 이야기해 봅시다. T: 그럼 이러한 역할이 되어볼 친구는 앞으로 나오세요.					

배움 단계	배움 과정	교 수 · 학 습 활 동		감성 지능 요소	시 간 (분)	자료 (▶) 및 유의점 (※)
		교사	학생			
전개	활동1	<p>T: 그럼 주인공에게 물어보고 싶은 질문을 감정언어를 사용하여 자유롭게 해주세요.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>예시 질문</p> <ul style="list-style-type: none"> - 왜 ()하였나요? - 어떤 마음이 들었나요? - 어떻게 마음이 변하였나요? - 왜 마음이 변하였나요? </div> <p>■ 감정의 변화 살펴보기. (감정카드 사용)</p> <p>T:(부정적인 감정의 상황에서 긍정적인 상황으로 감정이 변하는 장면을 제시하면서) 어떻게 안 좋은 감정이 (좋은 감정으로) 바뀌었나요?</p>	<p>Ss: (주인공에게 궁금했던 질문들을 앞 활동에서 이야기했던 다양한 감정언어를 사용하여 물어보고, 의자에 앉은 친구는 주인공의 입장에서 반응하고 대답한다.)</p> <p>S1:부정적인 장면이 긍정적인 장면으로 전환되는 부분을 들으면서 그 과정을 생각해본다.</p> <p>S2:부정적인 장면에서 느껴지는 마음에서 긍정적인 장면에서 느껴지는 마음으로 어떻게 바뀌었는지 살펴본다.</p>	공감	15'	<p>▶ 예시 질문을 칠판에 제시한다.</p> <p>※ 예시 질문 이외에도 다양한 질문을 허용한다.</p> <p>※ 나눔과 재활동에서 느껴지는 감정을 감정카드로 찾아보게 하면서 긍정적인 감정을 느끼게 한다.</p>
	활동2 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;"> 감정 공감하기 </div> (문제 해결)	<p>T: 이와 비슷한 경험이 있나요? 어떤 느낌을 받았나요?</p> <p>■ 내가 00이라면?</p> <p>T:내가 주인공이라면 앞으로 어떻게 지내야 할까요?(감정언어 사용, 5분 메모)</p>	<p>S: 이야기의 한 장면과 비슷한 자신의 경험과 느낌을 이야기한다.</p> <p>S: 자신의 느낌과 생각을 포스트잇에 적어 감성 보드판에 붙인다.</p>	공감		
정리	학습내용 정리 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;"> 감정 표현 하기 </div>	<p>■ 마지막 장면 상상그리기</p> <p>T: 사람이 쓰레기(폐기물)에 대해 드는 마음의 감정카드를 찾아서 발표해보자.</p> <p>T: 이 이야기의 주인공인 쓰레기(폐기물)와 아동을 주인공으로 해서 쓰레기(폐기물)와 사람이 어떤 마음으로 지내길 바라는지 생각하며 마지막 장면 그림을 상상하여 그려 봅시다.</p>	<p>S: 안타깝다. 걱정스럽다. 후회스럽다.</p> <p>S: 수업을 통해 느낀 사람과 쓰레기(폐기물)가 같이 있는 모습에 대한 느낌을 떠올리며 마지막 장면을 그린다.</p>	감정 표현	10'	

감성중심 환경(동화)교육 교수·학습과정안(15/20차시)

교과		창의적 체험활동	지도 일시	11.8(화)	대상	2-6	지도 교사	강원형	
배움주제		환경동화를 통해 자연에서 느껴지는 다양한 감정 느끼고 표현하기			수업모형	감정카드를 활용한 환경동화수업 모형			
배움목표		환경동화(‘한 조각의 꿈’)를 통해 자연에서 느껴지는 다양한 감정을 느끼고, 표현할 수 있다.							
감성지능요소		감정인식, 감정표현, 정서조절							
배움촉진 자료		교사	‘한 조각의 꿈’ 도서, 감정 보드판						
		학생	감정카드, 이야기 말판, 포스트잇						
배움 단계	배움 과정	교수·학 습 활 동					감성 지능 요소	시간 (분)	자료 (▶) 및 유의점 (※)
		교사		학생					
도입	동기유발 (발산)	■ 감정 브레인스토밍 T: (‘한 조각의 꿈’ 책의 그림 장면을 하나씩 보여주면서) 이 그림에서는 어떤 느낌이 들어요? S: 귀여워요. 재미있어요. 신기해요. 아파요. 슬퍼요. 편안해요. 행복해요. 따뜻해요. 슬퍼요. 괴로워요. 평화로워요.			감정 인식		5’		
	배움문제 확인 ♣ ‘한 조각의 꿈’을 읽으면서 다양한 감정을 느끼고 표현할 수 있다.								
	♣ 학습활동 안내 활동1 : 이야기 들으며, 감정 언어 말하기 활동2 : 감정언어 말판 놀이하기(감정카드 활용)								
전개	활동1 감정 인식하기 (수렴)	■ 이야기 들으며, 감정 언어 말하기 T: ‘한 조각의 꿈’ 동화를 잘 들어 보고, 각 장면에서 느껴지는 감정 언어를 이야기 해 봅시다.			S: (선생님을 중심으로 동글게 모여 앉아) ‘한 조각의 꿈’ 동화를 감상한다. 또는 ppt로 동화를 감상한다.		7’		

배움 단계	배움 과정	교 수 · 학 습 활 동		감성 지능 요소	시간 (분)	자료(▶)) 및 유의점(※)
		교사	학생			
전개 (1차시)	활동2 감정 발견하 기 (재확인)	<p>T: (각 장면을 보여주면서) 이 장면을 듣고, 여러분은 어떤 느낌이 드나요? 발표한 친구는 앞에 나와 칠판에 있는 감정카드를 보드판에 붙이세요.</p> <p>■ 감정카드 보고 문장 맞추기 놀이</p> <p>T: 모둠별로 문장카드를 가져가고 상의하여 어울리는 감정카드를 찾아 붙시다.</p> <p>T: 모둠별로 감정카드를 소개하고 이와 어울리는 문장카드 번호를 맞추는 모둠이 점수를 가져갑니다.</p> <p>T: 정리 문장카드를 모든 조에게 나누어주고 읽은 후 드는 느낌의 감정카드를 발표해 붙시다.</p>	<p>S: 사랑스러워요. 슬퍼요. 기뻐요. 행복해요. 고마워요. 등</p> <p>S: 느낌을 발표하고 감정카드를 보드판에 붙인다.</p> <p>Ss: 받은 문장카드를 읽고 해당되는 장면에서 떠오르는 감정카드를 찾아 모은다.</p> <p>Ss: 순서대로 모듬이 나와 찾은 감정카드를 발표하고 이와 어울리는 문장카드 번호를 먼저 맞추는 모듬이 점수를 받는다.</p> <p>Ss: 정리 문장카드를 받고 모듬원들이 같이 읽은 후 연결되는 감정카드를 찾아 발표한다.</p>	<p>감정 인식</p> <p>감정 인식</p> <p>감정 표현</p>	<p>8'</p> <p>15'</p>	<p>※ 느낌을 감정언어로 표현할 수 있도록 안내한다.</p> <p>▶ 문장카드, 감정카드</p> <p>▶ 감성보드판 ※ 교사는 감성 보드판에 긍정, 부정으로 영역을 나누어 이야기에 해당되는 감정카드를 붙이고 해당되는 영역에 포스트잇을 붙이게 한다.</p>
정리	학습내용 정리	<p>■ 감정카드 분류하고 경험말하기</p> <p>T: 여러분이 앞에 붙인 감정카드 중에서 긍정적인 감정카드는 어떤 것인가요? 부정적인 감정카드는 어떤 것인가요?</p> <p>T: 최근에 느낀 자신의 감정과 비슷한 감정카드를 찾아보고 그 경험을 발표해 붙시다.</p> <p>T: 어떤 감정을 더 느끼고 싶은가요?</p> <p>T: 긍정적인 감정이 더 좋은 이유는?</p>	<p>S: 긍정 감정카드- 행복한, 따뜻한, 사랑스러운, 기쁜, 부정 감정카드- 슬픈, 겁나는, 걱정스러운, 마음이 아픈</p> <p>S: 최근에 느낀 자신의 감정과 비슷한 감정카드를 찾아 경험을 발표한다.</p> <p>S: 행복한 감정이요. 사랑스러운 감정이요.</p> <p>S: 편안해요. 기분 좋아져요.</p>	<p>감정 인식</p> <p>공 감</p> <p>자기 긍정</p>	5'	

감성중심 환경(동화)교육 교수·학습과정안(16/20차시)

교과		창의적 체험활동	지도 일시	11.10(목)	대상	2-6	지도 교사	강원형	
배움주제		환경동화를 읽고 다양한 감정에 공감하고, 자연과 인간의 관계 생각하기.			수업모형	감정카드를 활용한 환경동화수 업 모형			
배움목표		환경동화(‘한 조각의 꿈’)를 통해 다양한 감정에 공감하고, 자연과 인간의 올바른 관계를 생각할 수 있다.							
감성지능요소		자기 감정인식, 자기감정조절, 자기 동기화(긍정), 공감							
배움촉진 자료		교사	환경도서, 감성보드판						
		학생	감정카드, 포스트잇, 그리기도구, 작은 도화지(A6)						
배움 단계	배움 과정	교수·학 습 활 동					감성 지능 요소	시간 (분)	자료(▶) 및 유의점 (※)
		교수-학생 활동							
도입	동기 유발	T: 동화 속 주인공들이 같이 있는 그림 장면들을 다시 보 면서 감정언어를 사용하여 자신의 느낌을 이야기해 봅 시다.			Ss: 행복하다. 고맙다. 슬프 다. 신나다. 따뜻하다. 평화롭 다.		감정 인식	5’	
		T: 이야기에 나온 장면과 비 슷한 자신의 경험을 이야기 해 봅시다.			S: 이야기와 관련된 자신의 경험을 발표한다.				
	배움문제 확인	♣ ‘한 조각의 꿈’을 읽고 다양한 감정에 공감하고, 자연과 인간의 올바른 관계를 생각해 볼 수 있다.							
		♣ 학습활동 안내 활동1 : 이야기속 주인공 되어보기(햇시트 놀이) 활동2 : 내가 00이라면?(20초 스피치)							
전개	활동1 감정 공감하기	■ 이야기속 인물 되어보기 (햇시트 놀이) T: ‘한 조각의 꿈’의 주요 인물, 사물을 이야기해 봅시 다. T: 그림 이러한 역할이 되어 볼 친구는 앞으로 나오세요.			S: 토끼, 뽕보 곰, 양, 레오나 르, 스웨터, 인형, 깡통 등 S: (역할을 맡은 친구는 돌아 가며 앞에 나와 의자에 앉는 다.)			10’	

배움 단계	배움 과정	교 수 · 학 습 활 동		감성 지능 요소	시 간 (분)	자료 (▶) 및 유의점 (※)
		교사	학생			
전개	활동1	<p>T: 그럼 주인공에게 물어보고 싶은 질문을 감정언어를 사용하여 자유롭게 해주세요.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>예시 질문</p> <ul style="list-style-type: none"> - 왜 ()하였나요? - 어떤 마음이 들었나요? - 어떻게 마음이 변하였나요? - 왜 마음이 변하였나요? </div> <p>■ 감정의 변화 살펴보기. (감정카드 사용)</p> <p>T:(부정적인 감정의 상황에서 긍정적인 상황으로 감정이 변하는 장면을 제시하면서) 어떻게 안 좋은 감정이 (좋은 감정으로) 바뀌었나요?</p>	<p>Ss: (주인공에게 궁금했던 질문들을 앞 활동에서 이야기했던 다양한 감정언어를 사용하여 물어보고, 의자에 앉은 친구는 주인공의 입장에서 반응하고 대답한다.)</p> <p>S1:부정적인 장면이 긍정적인 장면으로 전환되는 부분을 들으면서 그 과정을 생각해본다.</p> <p>S2:부정적인 장면에서 느껴지는 마음에서 긍정적인 장면에서 느껴지는 마음으로 어떻게 바뀌었는지 살펴본다.</p>	공감	15'	<p>▶ 예시 질문을 칠판에 제시한다.</p> <p>※ 예시 질문 이외에도 다양한 질문을 허용한다.</p> <p>※ 나눔과 재활동에서 느껴지는 감정을 감정카드로 찾아보게 하면서 긍정적인 감정을 느끼게 한다.</p>
	활동2 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> 감정 공감하기 </div> (문제 해결)	<p>T: 이와 비슷한 경험이 있나요? 어떤 느낌을 받았나요?</p> <p>■ 내가 00이라면?</p> <p>T:내가 주인공이라면 앞으로 어떻게 지내야 할까요?(감정언어 사용, 5분 메모)</p>	<p>S: 이야기의 한 장면과 비슷한 자신의 경험과 느낌을 이야기한다.</p> <p>S: 자신의 느낌과 생각을 포스트잇에 적어 감성 보드판에 붙인다.</p>	공감		
정리	학습내용 정리 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> 감정 표현 하기 </div>	<p>■ 마지막 장면 상상그리기</p> <p>T: 사람이 자연에 가져야 하는 감정카드를 찾아서 발표해보자.</p> <p>T: 이 이야기의 주인공인 자연과 동물들을 주인공으로 해서 자연과 사람이 어떤 마음으로 지내길 바라는지 생각하며 마지막 장면 그림을 상상하여 그려 봅시다.</p>	<p>S: 즐겁다. 기쁘다. 만족스럽다.</p> <p>S: 수업을 통해 느낀 동물들과 자연이 같이 있는 모습에 대한 느낌을 떠올리며 마지막 장면을 그린다.</p>	감정 표현	10'	

감성중심 환경(동화)교육 교수·학습과정안(17/20차시)

교과		창의적 체험활동	지도 일시	11.15(화)	대상	2-6	지도 교사	강원형	
배움주제		환경동화를 통해 자연에서 느껴지는 다양한 감정 느끼고 표현하기			수업모형	감정카드를 활용한 환경동화수업 모형			
배움목표		환경동화(‘나무들의 어머니’)를 통해 자연에서 느껴지는 다양한 감정을 느끼고, 표현할 수 있다.							
감성지능요소		감정인식, 감정표현, 정서조절							
배움촉진 자료		교사	‘나무들의 어머니’ 도서, 감성 보드판						
		학생	감정카드, 이야기 말판, 포스트잇						
배움 단계	배움 과정	교수·학습활동					감성 지능 요소	시간 (분)	자료 (▶) 및 유의점 (※)
		교사		학생					
도입	동기유발 (발산)	■ 감성 브레인스토밍 - 나무에 대해 ‘감성 브레인스토밍’하기 T: 나무와 숲을 생각하면 떠오르는 감정을 이야기해 보자. T: (‘나무들의 어머니’ 책의 그림 장면을 하나씩 보여주면서) 이 그림에서는 어떤 느낌이 들어요?		S: 편안해요. 반가워요. 좋아요. 포근해요. S: 귀여워요. 재미있어요. 신기해요. 아파요. 슬퍼요. 편안해요. 행복해요. 따뜻해요. 슬퍼요. 괴로워요. 평화로워요.			감정 인식	5’	▶동화 (나무들의 어머니)
	배움문제 확인	♣ ‘나무들의 어머니’를 읽으면서 다양한 감정을 느끼고 표현할 수 있다.							
		♣ 학습활동 안내 활동1 : 이야기 들으며, 감정 언어 말하기 활동2 : 감정언어 말판 놀이하기(감정카드 활용)							
전개	활동1 감정 인식하기 (수렴)	■ 이야기 들으며, 감정 언어 말하기 T: ‘나무들의 어머니’ 동화를 잘 들어보고, 각 장면에서 느껴지는 감정 언어를 이야기 해 봅시다.		S: (선생님을 중심으로 동글게 모여 앉아) ‘나무들의 어머니’ 동화를 감상한다. 또는 ppt로 동화를 감상한다.				7’	※ 동글게 앉고 교사가 책을 보여주며 읽기

배움 단계	배움 과정	교 수 · 학 습 활 동		감성 지능 요소	시간 (분)	자료(▶)) 및 유의점(※)
		교사	학생			
전개 (1차시)	활동2 감정 발견하 기 (재확인)	<p>T: (각 장면을 보여주면서) 이 장면을 듣고, 여러분은 어떤 느낌이 드나요? 발표한 친구는 앞에 나와 칠판에 있는 감정카드를 보드판에 붙이세요.</p> <p>■ 감정카드 보고 문장 맞추기 놀이</p> <p>T: 모둠별로 문장카드를 가져가고 상의하여 어울리는 감정카드를 찾아 붙시다.</p> <p>T: 모둠별로 감정카드를 소개하고 이와 어울리는 문장카드 번호를 맞추는 모둠이 점수를 가져갑니다.</p> <p>T: 정리 문장카드를 모든 조에게 나누어주고 읽은 후 드는 느낌의 감정카드를 발표해 붙시다.</p>	<p>S: 사랑스러워요. 슬퍼요. 기쁘요. 행복해요. 고마워요. 등</p> <p>S: 느낌을 발표하고 감정카드를 보드판에 붙인다.</p> <p>Ss: 받은 문장카드를 읽고 해당되는 장면에서 떠오르는 감정카드를 찾아 모은다.</p> <p>Ss: 순서대로 모듬이 나와 찾은 감정카드를 발표하고 이와 어울리는 문장카드 번호를 먼저 맞추는 모듬이 점수를 받는다.</p> <p>Ss: 정리 문장카드를 받고 모듬원들이 같이 읽은 후 연결되는 감정카드를 찾아 발표한다.</p>	<p>감정 인식</p> <p>감정 인식</p> <p>감정 표현</p>	<p>8'</p> <p>15'</p>	<p>※ 느낌을 감정언어로 표현할 수 있도록 안내한다.</p> <p>▶ 문장카드, 감정카드</p> <p>▶ 감성보드판 ※ 교사는 감성 보드판에 긍정, 부정으로 영역을 나누어 이야기에 해당되는 감정카드를 붙이고 해당되는 영역에 포스트잇을 붙이게 한다.</p>
정리	학습내용 정리	<p>■ 감정카드 분류하고 경험말하기</p> <p>T: 여러분이 앞에 붙인 감정카드 중에서 긍정적인 감정카드는 어떤 것인가요? 부정적인 감정카드는 어떤 것인가요?</p> <p>T: 최근에 느낀 자신의 감정과 비슷한 감정카드를 찾아보고 그 경험을 발표해 붙시다.</p> <p>T: 어떤 감정을 더 느끼고 싶은가요?</p> <p>T: 긍정적인 감정이 더 좋은 이유는?</p>	<p>S: 긍정 감정카드- 행복한, 따뜻한, 사랑스러운, 기쁜, 부정 감정카드- 슬픈, 겁나는, 걱정스러운, 마음이 아픈</p> <p>S: 최근에 느낀 자신의 감정과 비슷한 감정카드를 찾아 경험을 발표한다.</p> <p>S: 행복한 감정이요. 사랑스러운 감정이요.</p> <p>S: 편안해요. 기분 좋아져요.</p>	<p>감정 인식</p> <p>공 감</p> <p>자기 긍정</p>	5'	

감성중심 환경(동화)교육 교수·학습과정안(18/20차시)

교과		창의적 체험활동	지도 일시	11.17(목)	대상	2-6	지도 교사	강원형	
배움주제		환경동화를 읽고 다양한 감정에 공감하고, 자연과 인간의 관계 생각하기.			수업모형	감정카드를 활용한 환경동화수 업 모형			
배움목표		환경동화(‘나무들의 어머니’)를 통해 다양한 감정에 공감하고, 자연과 인간 의 올바른 관계를 생각할 수 있다.							
감성지능요소		자기 감정인식, 자기감정조절, 자기 동기화(긍정), 공감							
배움촉진 자료		교사	환경도서, 감성보드판						
		학생	감정카드, 포스트잇, 그리기도구, 작은 도화지(A6)						
배움 단계	배움 과정	교수·학 습 활 동					감성 지능 요소	시간 (분)	자료(▶) 및 유의점 (※)
		교수-학생 활동							
도입	동기 유발	T: 동화 속 나무와 사람이 같이 있는 그림 장면들을 다 시 보면서 감정언어를 사용 하여 자신의 느낌을 이야기 해 봅시다. T: 숲 속에 가본 경험, 나무 를 직접 심어본 경험 등 이 이야기에 나온 장면과 비슷한 자신의 경험을 이야기해 보 시다.			Ss: 행복하다. 고맙다. 슬프 다. 신나다. 따뜻하다. 평화롭 다. S: 나무와 숲관련된 자신의 경험을 발표한다.		감정 인식	5’	
	배움문제 확인	♣ ‘나무들의 어머니’를 읽고 다양한 감정에 공감하고, 자연 과 인간의 올바른 관계를 생각해 볼 수 있다.							
		♣ 학습활동 안내 활동1 : 이야기속 주인공 되어보기(햇시트 놀이) 활동2 : 내가 00이라면?(20초 스피치)							
전개	활동1 감정 공감하기	■ 이야기속 인물 되어보기 (햇시트 놀이) T: ‘나무들의 어머니’의 주 요 인물, 사물을 이야기해 보 시다. T: 그림 이러한 역할이 되어 볼 친구는 앞으로 나오세요.			S: 왕가리 마타이, 마을 여자 들, 남자들, 사탕수수, 묘목, 케냐 정부 관리 등 S: (역할을 맡은 친구는 돌아 가며 앞에 나와 의자에 앉는 다.)		10’		

배움 단계	배움 과정	교 수 · 학 습 활 동		감성 지능 요소	시 간 (분)	자료 (▶) 및 유의점 (※)
		교사	학생			
전개	활동1	<p>T: 그럼 주인공에게 물어보고 싶은 질문을 감정언어를 사용하여 자유롭게 해주세요.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>예시 질문</p> <ul style="list-style-type: none"> - 왜 ()하였나요? - 어떤 마음이 들었나요? - 어떻게 마음이 변하였나요? - 왜 마음이 변하였나요? </div> <p>■ 감정의 변화 살펴보기. (감정카드 사용)</p> <p>T:(부정적인 감정의 상황에서 긍정적인 상황으로 감정이 변하는 장면을 제시하면서) 어떻게 안 좋은 감정이 (좋은 감정으로) 바뀌었나요?</p>	<p>Ss: (주인공에게 궁금했던 질문들을 앞 활동에서 이야기했던 다양한 감정언어를 사용하여 물어보고, 의자에 앉은 친구는 주인공의 입장에서 반응하고 대답한다.)</p> <p>S1:부정적인 장면이 긍정적인 장면으로 전환되는 부분을 들으면서 그 과정을 생각해본다.</p> <p>S2:부정적인 장면에서 느껴지는 마음에서 긍정적인 장면에서 느껴지는 마음으로 어떻게 바뀌었는지 살펴본다.</p>	공감	15'	<p>▶ 예시 질문을 칠판에 제시한다.</p> <p>※ 예시 질문 이외에도 다양한 질문을 허용한다.</p> <p>※ 나눔과 재활동에서 느껴지는 감정을 감정카드로 찾아보게 하면서 긍정적인 감정을 느끼게 한다.</p>
	활동2 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> 감정 공감하기 </div> (문제 해결)	<p>T: 이와 비슷한 경험이 있나요? 어떤 느낌을 받았나요?</p> <p>■ 내가 00이라면?</p> <p>T:내가 주인공이라면 앞으로 어떻게 지내야 할까요?(감정언어 사용, 5분 메모)</p>	<p>S: 이야기의 한 장면과 비슷한 자신의 경험과 느낌을 이야기한다.</p> <p>S: 자신의 느낌과 생각을 포스트잇에 적어 감성 보드판에 붙인다.</p>	공감		
정리	학습내용 정리 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> 감정 표현 하기 </div>	<p>■ 마지막 장면 상상그리기</p> <p>T: 사람이 나무와 숲에 가져야 하는 감정카드를 찾아서 발표해보자.</p> <p>T: 이 이야기의 주인공인 마타이와 나무를 주인공으로 해서 나무와 사람이 어떤 마음으로 지내길 바라는지 생각하며 마지막 장면 그림을 상상하여 그려 봅시다.</p>	<p>S: 즐겁다. 기쁘다. 만족스럽다.</p> <p>S: 수업을 통해 느낀 사람과 나무가 같이 있는 모습에 대한 느낌을 떠올리며 마지막 장면을 그린다.</p>	감정 표현	10'	

감성중심 환경(동화)교육 교수·학습과정안(19/20차시)

교과		창의적 체험활동	지도 일시	11.29(화)	대상	2-6	지도 교사	강원형		
배움주제		환경동화를 통해 에너지에서 느껴지는 다양한 감정 느끼고 표현하기			수업모형	감정카드를 활용한 환경동화수업 모형				
배움목표		환경동화('지구야 내가 널 지켜줄게')를 통해 에너지에서 느껴지는 다양한 감정을 느끼고, 표현할 수 있다.								
감성지능요소		감정인식, 감정표현, 정서조절								
배움촉진 자료		교사	'지구야 내가 널 지켜줄게' 도서, 감성 보드판							
		학생	감정카드, 이야기 말판, 포스트잇							
배움 단계	배움 과정	교수·학습활동				감성 지능 요소	시간 (분)	자료 (▶) 및 유의점 (※)		
		교사		학생						
도입	동기유발 (발산)	■ 감성 브레인스토밍 - 에너지에 대해 '감성 브레인 스토밍'하기 T: 환경 에너지를 생각하면 떠오르는 감정을 이야기해 보자. T: ('지구야 내가 널 지켜줄게' 책의 그림 장면을 하나씩 보여주면서) 이 그림에서는 어떤 느낌이 들어요?		S: 생기가 돌아요. 활기차요. 걱정스러워요. 두려워요. S: 귀여워요. 재미있어요. 신기해요. 아파요. 슬퍼요. 편안해요. 행복해요. 따뜻해요. 슬퍼요. 괴로워요. 평화로워요.		감정 인식	5'	▶동화 (지구야 내가 널 지켜줄게)		
	배움문제 확인	♣ '지구야 내가 널 지켜줄게'를 읽으면서 다양한 감정을 느끼고 표현할 수 있다.								
		♣ 학습활동 안내 활동1 : 이야기 들으며, 감정 언어 말하기 활동2 : 감정언어 말판 놀이하기(감정카드 활용)								
전개	활동1	■ 이야기 들으며, 감정 언어 말하기					7'	※ 동글게 앉고 교사가 책을 보여주며 읽기		
	감정 인식하기 (수렴)	T: '지구야 내가 널 지켜줄게' 동화를 잘 들어보고, 각 장면에서 느껴지는 감정 언어를 이야기 해 봅시다.		S: (선생님을 중심으로 동글게 모여 앉아) '지구야 내가 널 지켜줄게' 동화를 감상한다. 또는 ppt로 동화를 감상한다.						

배움 단계	배움 과정	교 수 · 학 습 활 동		감성 지능 요소	시간 (분)	자료(▶)) 및 유의점(※)
		교사	학생			
전개 (1차시)	활동2 감정 발견하기 (재확인)	<p>T: (각 장면을 보여주면서) 이 장면을 듣고, 여러분은 어떤 느낌이 드나요? 발표한 친구는 앞에 나와 칠판에 있는 감정카드를 보드판에 붙이세요.</p> <p>■ 감정카드 보고 문장 맞추기 놀이</p> <p>T: 모둠별로 문장카드를 가져가고 상의하여 어울리는 감정카드를 찾아 붙시다.</p> <p>T: 모둠별로 감정카드를 소개하고 이와 어울리는 문장카드 번호를 맞추는 모둠이 점수를 가져갑니다.</p> <p>T: 정리 문장카드를 모든 조에게 나누어주고 읽은 후 드는 느낌의 감정카드를 발표해 붙시다.</p>	<p>S: 행복해요. 편안해요. 걱정스러워요. 불안해요. 후회스러워요.</p> <p>S: 느낌을 발표하고 감정카드를 보드판에 붙인다.</p> <p>Ss: 받은 문장카드를 읽고 해당되는 장면에서 떠오르는 감정카드를 찾아 모은다.</p> <p>Ss: 순서대로 모듬이 나와 찾은 감정카드를 발표하고 이와 어울리는 문장카드 번호를 먼저 맞추는 모듬이 점수를 받는다.</p> <p>Ss: 정리 문장카드를 받고 모듬원들이 같이 읽은 후 연결되는 감정카드를 찾아 발표한다.</p>	<p>감정 인식</p> <p>감정 인식</p> <p>감정 표현</p>	<p>8'</p> <p>15'</p>	<p>※ 느낌을 감정언어로 표현할 수 있도록 안내한다.</p> <p>▶ 문장카드, 감정카드</p> <p>▶ 감성보드판 ※ 교사는 감성보드판에 긍정, 부정영역을 나누어 이야기에 해당되는 감정카드를 붙이고 해당되는 영역에 포스트잇을 붙이게 한다.</p>
정리	학습내용 정리	<p>■ 감정카드 분류하고 경험말하기</p> <p>T: 여러분이 앞에 붙인 감정카드 중에서 긍정적인 감정카드는 어떤 것인가요? 부정적인 감정카드는 어떤 것인가요?</p> <p>T: 최근에 느낀 자신의 감정과 비슷한 감정카드를 찾아보고 그 경험을 발표해 붙시다.</p> <p>T: 어떤 감정을 더 느끼고 싶은가요?</p> <p>T: 긍정적인 감정이 더 좋은 이유는?</p>	<p>S: 긍정 감정카드- 행복한, 따뜻한, 사랑스러운, 기쁜, 부정 감정카드- 슬픈, 겁나는, 걱정스러운, 마음이 아픈</p> <p>S: 최근에 느낀 자신의 감정과 비슷한 감정카드를 찾아 경험을 발표한다.</p> <p>S: 행복한 감정이요. 사랑스러운 감정이요.</p> <p>S: 편안해요. 기분 좋아져요.</p>	<p>감정 인식</p> <p>공 감</p> <p>자기 긍정</p>	5'	

감성중심 환경(동화)교육 교수·학습과정안(20/20차시)

교과		창의적 체험활동	지도 일시	12.1(목)	대상	2-6	지도 교사	강원형	
배움주제		환경동화를 읽고 다양한 감정에 공감하고, 에너지와 인간의 관계 생각하기.			수업모형	감정카드를 활용한 환경동화수 업 모형			
배움목표		환경동화(‘지구야 내가 널 지켜줄께’)를 통해 다양한 감정에 공감하고, 에 너지와 인간의 올바른 관계를 생각할 수 있다.							
감성지능요소		자기 감정인식, 자기감정조절, 자기 동기화(긍정), 공감							
배움촉진 자료		교사	환경도서, 감성보드판						
		학생	감정카드, 포스트잇, 그리기도구, 작은 도화지(A6)						
배움 단계	배움 과정	교수·학습활동					감성 지능 요소	시간 (분)	자료(▶) 및 유의점 (※)
		교수-학생 활동							
도입	동기 유발	T: 동화 속 에너지 구슬과 주인공이 같이 있는 그림 장 면들을 다시 보면서 감정언 어를 사용하여 자신의 느낌 을 이야기해 봅시다.			Ss: 행복하다. 고맙다. 슬프 다. 신나다. 따뜻하다. 평화롭 다.		감정 인식	5’	
		T: 이야기에 나온 장면과 비 슷한 자신의 경험을 이야기 해 봅시다.			S: 에너지를 낭비하거나 아껴 본 자신의 경험을 발표한다.				
	배움문제 확인	♣ ‘지구야 내가 널 지켜줄께’를 읽고 다양한 감정에 공감하 고, 에너지와 인간의 올바른 관계를 생각해 볼 수 있다.							
		♣ 학습활동 안내 활동1 : 이야기속 주인공 되어보기(햇시트 놀이) 활동2 : 내가 00이라면?(20초 스피치)					10’		
전개	활동1 감정 공감하기	▣ 이야기속 인물 되어보기 (햇시트 놀이) T: ‘지구야 내가 널 지켜줄 께’의 주요 인물, 사물을 이 야기해 봅시다. T: 그럼 이러한 역할이 되어 볼 친구는 앞으로 나오세요.			S: 민우, 지구, 에너지 구슬 (태양, 바람, 물) S: (역할을 맡은 친구는 돌아 가며 앞에 나와 의자에 앉는 다.)				

배움 단계	배움 과정	교 수 · 학 습 활 동		감성 지능 요소	시 간 (분)	자료 (▶) 및 유의점 (※)
		교사	학생			
전개	활동1	<p>T: 그럼 주인공에게 물어보고 싶은 질문을 감정언어를 사용하여 자유롭게 해주세요.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>예시 질문</p> <ul style="list-style-type: none"> - 왜 ()하였나요? - 어떤 마음이 들었나요? - 어떻게 마음이 변하였나요? - 왜 마음이 변하였나요? </div> <p>■ 감정의 변화 살펴보기. (감정카드 사용)</p> <p>T:(부정적인 감정의 상황에서 긍정적인 상황으로 감정이 변하는 장면을 제시하면서) 어떻게 안 좋은 감정이 (좋은 감정으로) 바뀌었나요?</p>	<p>Ss: (주인공에게 궁금했던 질문들을 앞 활동에서 이야기했던 다양한 감정언어를 사용하여 물어보고, 의자에 앉은 친구는 주인공의 입장에서 반응하고 대답한다.)</p> <p>S1:부정적인 장면이 긍정적인 장면으로 전환되는 부분을 들으면서 그 과정을 생각해본다.</p> <p>S2:부정적인 장면에서 느껴지는 마음에서 긍정적인 장면에서 느껴지는 마음으로 어떻게 바뀌었는지 살펴본다.</p>	공감	15'	<p>▶ 예시 질문을 칠판에 제시한다.</p> <p>※ 예시 질문 이외에도 다양한 질문을 허용한다.</p> <p>※ 나눔과 재활동에서 느껴지는 감정을 감정카드로 찾아보게 하면서 긍정적인 감정을 느끼게 한다.</p>
	활동2 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> 감정 공감하기 </div> (문제 해결)	<p>T: 이와 비슷한 경험이 있나요? 어떤 느낌을 받았나요?</p> <p>■ 내가 00이라면?</p> <p>T:내가 주인공이라면 앞으로 어떻게 지내야 할까요?(감정언어 사용, 5분 메모)</p>	<p>S: 이야기의 한 장면과 비슷한 자신의 경험과 느낌을 이야기한다.</p> <p>S: 자신의 느낌과 생각을 포스트잇에 적어 감성 보드판에 붙인다.</p>	공감		
정리	학습내용 정리 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> 감정 표현 하기 </div>	<p>■ 마지막 장면 상상그리기</p> <p>T: 사람이 지구 에너지에 가져야 하는 감정카드를 찾아서 발표해보자.</p> <p>T: 이 이야기의 주인공인 지구와 민우를 주인공으로 해서 지구안에서 에너지와 사람이 어떤 마음으로 지내길 바라는지 생각하며 마지막 장면 그림을 상상하여 그려 봅시다.</p>	<p>S: 즐겁다. 기쁘다. 만족스럽다.</p> <p>S: 수업을 통해 느낀 사람과 지구 및 에너지가 같이 있는 모습에 대한 느낌을 떠올리며 마지막 장면을 그린다.</p>	감정 표현	10'	<p>※ 시간이 된다면 '민우'가 되었을 때를 상상하는 내용은 20초 스피치로 모두 발표한다.</p>

부록 4. 감정카드를 활용한 환경동화수업 지도안 타당도 검사지

안녕하십니까?

저는 서울대학교 사범대학원에서 환경교육 협동과정을 전공하고 있는 초등교사 강원형입니다. 감정카드를 활용한 환경동화 수업을 적용하기 위해 지도안 구안 설계에 대한 선생님의 의견을 듣고자 합니다. 선생님께서 성심껏 답변해 주신 자료는 연구의 질적 향상에 큰 도움이 될 것입니다. 감사합니다.

2016년 8월

서울대학교 사범대학원 환경교육 협동과정 전공 강원형

♠ 다음 질문에 대하여 괄호 안에 답하여 주십시오.

1. 선생님의 교직 경력은 몇 년입니까? ()

① 5년 미만 ② 6년 - 9년 ③ 10년 이상

2. 평소 환경교육에 대하여 어느 정도의 관심을 가지고 교육활동에 임하고 있다고 생각하십니까?

① 관심이 많다. ② 보통이다. ③ 관심없다.

3. 감정카드를 활용한 환경동화 수업이 아동의 환경 친화적 태도를 길러 주는것에 긍정적인 영향을 미칠 것이라고 생각하십니까?

① 그렇다. ② 보통이다. ③ 그렇지 않다.

4. 감정카드를 활용한 환경동화 수업이 아동의 정서지능을 길러 주는것에 긍정적인 영향을 미칠 것이라고 생각하십니까?

① 그렇다. ② 보통이다. ③ 그렇지 않다.

♠ 다음 문항은 지도안에 관련된 체크리스트입니다. 해당 사항에 ☒표해 주십시오.

수업명	항목	매우 나쁨	나쁨	적당	좋음	매우 좋음
나무는 숲을 기억해요	학습자료의 효율성	①	②	③	④	⑤
	내용구성의 체계성					
	수준의 적합성					
	학생의 흥미도					
	교수학습 방법의 적절성					
개선점						
수업명	항목	매우 나쁨	나쁨	적당	좋음	매우 좋음
인어는 기름바다에서도 숨을 쉴 수 있나요	학습자료의 효율성	①	②	③	④	⑤
	내용구성의 체계성					
	수준의 적합성					
	학생의 흥미도					
	교수학습 방법의 적절성					
개선점						
수업명	항목	매우 나쁨	나쁨	적당	좋음	매우 좋음
리디아의 정원	학습자료의 효율성	①	②	③	④	⑤
	내용구성의 체계성					
	수준의 적합성					

	학생의 흥미도					
	교수학습 방법의 적절성					
개선점						
수업명	항목	매우 나쁨	나쁨	적당	좋음	매우 좋음
죽음의 먼지가 내려와요	학습자료의 효율성	①	②	③	④	⑤
	내용구성의 체계성					
	수준의 적합성					
	학생의 흥미도					
	교수학습 방법의 적절성					
개선점						
수업명	항목	매우 나쁨	나쁨	적당	좋음	매우 좋음
수달이 오던날	학습자료의 효율성	①	②	③	④	⑤
	내용구성의 체계성					
	수준의 적합성					
	학생의 흥미도					
	교수학습 방법의 적절성					
개선점						
수업명	항목	매우 나쁨	나쁨	적당	좋음	매우 좋음
아빠한테 가고 싶어요	학습자료의 효율성	①	②	③	④	⑤
	내용구성의 체계성					

	수준의 적합성					
	학생의 흥미도					
	교수학습 방법의 적절성					
개선점						
수업명	항목	매우 나쁨	나쁨	적당	좋음	매우 좋음
너에겐 고물 나에겐 보물	학습자료의 효율성	①	②	③	④	⑤
	내용구성의 체계성					
	수준의 적합성					
	학생의 흥미도					
	교수학습 방법의 적절성					
개선점						
수업명	항목	매우 나쁨	나쁨	적당	좋음	매우 좋음
한 조각의 꿈	학습자료의 효율성	①	②	③	④	⑤
	내용구성의 체계성					
	수준의 적합성					
	학생의 흥미도					
	교수학습 방법의 적절성					
개선점						
수업명	항목	매우 나쁨	나쁨	적당	좋음	매우 좋음
나무들의	학습자료의 효율성	①	②	③	④	⑤

어머니	내용구성의 체계성					
	수준의 적합성					
	학생의 흥미도					
	교수학습 방법의 적절성					
개선점						
수업명	항목	매우 나쁨	나쁨	적당	좋음	매우 좋음
지구야 내가 널 지켜줄게	학습자료의 효율성	①	②	③	④	⑤
	내용구성의 체계성					
	수준의 적합성					
	학생의 흥미도					
	교수학습 방법의 적절성					
개선점						

♠ 감사합니다.

Abstract

Effects of environmental picture books class using emotion cards on environment-friendly attitudes and emotional intelligence of elementary school students

Kang, Wonhyeong

Interdisciplinary Program in Environmental Education

The Graduate School

Seoul National University

The aim of Environmental Education is to develop the critical mind into thinking about the environment and to enhance sound attitudes towards the environment. Forming the eco-friendly values and environmental emotion that humans are a part of nature and environmental crisis, is much like a human crisis; this is a necessary concept of Environmental Education for sustainable Environmental Education. Many researchers emphasized the importance of forming the attitudes of being aware of the environment worthily(Chawla,

1986; Cohen, 1992) and mentioned that the positive attitudes about nature environment impacts the further environmental study decisively(Wilson, Kilmmer & Knauerhase, 1996). Before teaching Environmental Responsibility Behavior and solving environmental problems in the Environmental Education, forming the emotional fellowship has to be preceded(Carson, 1956).

The existed Environmental Education was based on the cognitive method that delivered information and knowledge about environment problems. In most school fields, cognitive method was universal. It could be difficult to reach the aim of Environmental Education ultimately, if the activities that felt intimately about environment problems and sympathize with that seriousness were not conducted. Now, there is a necessity for emotion-focused Environmental Education that realize variations of emotions, express, sympathize and solve the problems connecting with experiences. Recently, emphasized importance of emotional education in the education field, a various amount of activities, and education tools that improve Emotional Intelligence are being developed. Furthermore, there is a paradigm shift in the education field. The knowledge-centered paradigm has changed to the emotion-focused paradigm. It is decided that the subject of study is how emotion-focused Environmental Education will affect Emotional Intelligence and environment-friendly attitudes. To plan the effective lesson scene for emotion-focused Environmental Education, the researcher used emotion cards and environmental picture books that is typical in teaching and learning materials for emotion-focused Environmental Education.

In this research, the researcher used Solomon four-groups design as this research design to control exogenous variables effectively. This experiment was conducted using 140 students of 9 years of age

at B elementary school located in Gyeong-gi province. The four groups were classified as the first experiment group, the second experiment group, the first control group, and the second control group. The first experiment group and the first control group were carried out pre-test and post-test. The second experiment group and the second control group were carried out only post-test. The environmental picture books class study using emotion cards was conducted to the two experiment groups and wasn't conducted to the two control groups. In this study, two important tools were used: emotion cards developed by the renowned teacher association and ten environmental picture books selected by the Ministry of Environment. The teaching learning model for this study was developed based on emotional intelligence program using picture cards produced by Yeongsuk Lee(2011), sympathy training program using emotion cards produced by Yountae Kim(2013), and storytelling Environmental Education teaching learning model produced by Hyeyoung Kim(2015). Environment friendly attitudes and Emotional Intelligence was also used as a test tool. To measure environment friendly attitudes, CATES-PV produced by Musser and Diamond(1999), and subsequently modified and adapted by Jeonggil Chon(2008), Hyein Jeon(2014) has been used in the environment friendly attitudes test tool. The Emotional Intelligence test tool produced by Yonglin Moon(1997) based on studies by Mayer and Salovey(1990) has been used to measure the lower grade students' Emotional Intelligence in elementary school.

The conclusions of this study are as follows:

First, the difference with the experiment group that was conducted

by the environmental picture books class using emotion cards study and the control group that was not conducted by study was significant.

Secondly, it shows that environmental picture books class using emotion cards exert a positive influence on the student's environment friendly attitudes.

Lastly, it shows that environmental picture books class using emotion cards exert a positive influence on the student's Emotional Intelligence.

In this study, It was proven that the emotion-focused Environmental Education method is the effective teaching-learning method in Environmental Education. Also, environmental picture books class method using emotion cards was proven as a new effective model in the Environmental Education fields. Finally, it shows that Environmental Education has an effect on the Emotional Intelligence by this experiment.

Key Words: emotion-focused Environmental Education, emotion cards, environmental picture books class, environment friendly attitudes, Emotional Intelligence.

Student Number: 2015-21691